
SPIDER SPEEDSTER NEED FOR SPEED 2 DESCENT 2 U.V.A.
Österreich: ...48 ÖS
Schweiz: ...5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: ...7900 Lit
FUN
03/97
ISSUE 14 V2.3/97
5,80 DM
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY
J.League
Perfect Striker
Konamis Edelfußball
auf dem Prüfstand
Soul Edge
Messerscharfe
Action von Namco
TUROK
Dinosaur Hunter
Die neue Referenz
der 3D-Shooter!!
NINTENDO 64
Riesenspecial zum
Deutschlandstart!
03/97
NINTENDO • SEGA • SONY

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,

daß es International Superstar Soccer Deluxe

jetzt endlich für Playstation gibt.

Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**
Mega Fun **87%**
Next Level **85%**
Maniac **84%**










KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



# A Letter From The Editor...

## Liebe Videospielfans,

gesetzt den Fall, Ihr haltet diese Ausgabe am Erstverkaufstag in Händen, so sind es jetzt noch 16 Tage bis zur neuen Nintendo-Konsole. Vorausgesetzt, man bekommt überhaupt eine. Bevor Ihr also alle am ersten März zum Videospiel-Laden rennen solltet, schon einmal die Vorwarnung, daß die Enttäuschung groß sein könnte. Wer nicht rechtzeitig vorbestellt hat, muß vielleicht noch einige Wochen warten. Nintendo hat Probleme, die ungeheure Nachfrage zu befriedigen, auch die großen Versandhändler bekommen nur eine verhältnismäßig kleine Stückzahl für den Stichtag. Es liest sich natürlich auch ganz gut, wenn Nintendo verkünden kann: "Am ersten Tag ausverkauft!" Ob das Nintendo 64 wirklich den Hype wert ist, was es zu leisten vermag und worüber auch bis heute nur spekuliert werden kann, lest Ihr in unserem Nintendo 64-Special.

In dieser Ausgabe hat das offizielle europäische Nintendozeitalter schon begonnen. Acclaim darf sich rühmen, als erste Firma die PAL-Version eines N64-Titels zum Testen vorgestellt und gleich die begehrte "Game of the month"-Auszeichnung eingesackt zu haben. Laut unserer Testcrew Stephan und Gunter ist Turok der ultimative 3D-Shooter. J. League Perfect Striker von Konami hätte zwar das Prädikat auch verdient, jedoch war uns der Titel augenblicklich noch zu japanisch. Wir warten lieber auf International Superstar Soccer 64, der Umsetzung des Titels für den europäischen Markt.

Noch ein Wort zu unserer Hotline: Wie viele unter Euch vielleicht wissen, haben wir immer Dienstags von 18.00-20.00 Uhr eine Spielehotline. Abgesehen davon, daß wir uns freuen würden, wenn sich alle Leser an diese Vorgabe halten könnten, melden sich des öfteren verärgerte Leser, bei denen das Telefon während der Hotline durchgeklingelt hat. Das Problem heißt "ISDN", wir haben zwar drei Telefone für die Hotline geschaltet, jedoch vier offene Leitungen. No.4 ist also ein totes Gleis, das wir allerdings nicht abstellen können. Denkt also bitte nicht, unsere Jungs würden gerade Kaffeepause machen. Hängt lieber auf und versucht es nochmal.

Götz Schmiedehausen,
**Chefredakteur**

In eigener Sache:





# INHALT 03/97

## FEEDBACK



## BACKSTAGE



## SOFTWARE-NEWS



## PREVIEWS



## SPECIALS



## PERSONALITY



## GEWINNSPIELE



## FIRST AID

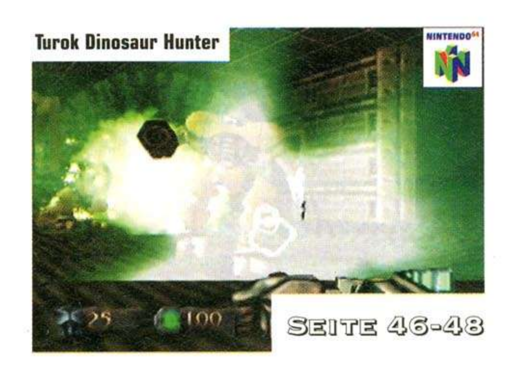


GENERATION 32 MÄRZ 1997





# DIE TOP 9 DES MONATS!




























# TUROK DINOSAUR HUNTER

## Spiel des Monats ab Seite 45

## SPIELE TESTS





### Nintendo 64



### PlayStation



### Saturn

# feedback

>>[IN]PUT >> „$%& >> [OUT]PUT

## eis Hockey

**[in]** Frohes Neues, FG! Ich schreibe Euch wegen des Tests von W.G. 3D Hockey (N64) in Ausgabe 01/97. Ich denke, daß die Wertung in Ordnung geht, allerdings sehe ich nach ausgiebigem Spielen andere Anhaltspunkte für die niedrige Wertung. Ihr schreibt z.B. nichts über das außerordentlich passive Verhalten der eigenen, vom CPU gesteuerten Mitspieler. Greift die Gegnermannschaft an, fahren die Spieler nur daneben her, reagieren aber sonst in keinster Weise. Beim eigenen Angriff ist so gut wie kein Powerplay möglich, da man meist alleine versuchen muß, den Puck im Tor unterzubringen. Meine "Mitspieler" fahren derweil orientierungslos im Mittelfeld herum, als ob sie das Spiel gar nichts anginge. Liegt der Puck abseits des Geschehens, stürmen sämtliche Gegenspieler auf ihn zu, nur meine Leute begnügen sich mit Zugucken. Alles in allem haben die Spieler ein absolut inakzeptables Spielverhalten, was den Fun-Faktor in den Keller treibt. Dabei bleibt zu vermerken, daß die Gegnermannschaften nahezu perfekt angreifen und deren Abwehr wie eine Eins steht. Außerdem habe ich bemerkt, daß sämtliche Tore dem vorher im Menü ausgewählten Spieler zugeordnet werden. Ebenfalls ein Kritikpunkt ist die Spielbeschreibung. Während man im Demo rasante Kamerafahrten sehen kann (die erbärmlich ruckeln), geht nirgends hervor, wie man diese Toggle-Kamera bedienen oder auslösen kann. Alles in allem bin ich enttäuscht von diesem Spiel, vor allem ist es mir unbegreiflich, wie es trotz der genannten und unbestreitbaren Mängel dazu kommen konnte, daß dieses Machwerk in anderen Magazinen Wertungen von 87% und 90% erhalten konnte. Mich würde interessieren, was Ihr und Eure Leser davon halten, wenn Spiele, die viel Geld kosten (im Speziellen N64-Titel) zu hoch bewertet werden, und man dadurch erst zu spät merkt (nämlich dann, wenn man es bereits gekauft hat!), was für einen Mist man sich zugelegt hat. Alles Gute, Torsten Albert, Fulda

**[out]** Zunächst eine grundsätzliche Bemerkung zu unseren Tests. Stellen wir ein Spiel auf einer Seite vor, ist es nur schwer möglich, auf Grund des knapp bemessenen Platzes, wirklich alle Kritikpunkte aufzuführen. Oftmals beschränken wir uns deswegen auf die entscheidenden Vor- und Nachteile eines Spiels. Wayne Gretzky's 3D Hockey wurde in der FUN GENERATION mit 6/10 bewertet, also als äußerst durchschnittlich eingestuft - die von Dir aufgeführten Mängel sind nur eine weitere Bestätigung unseres niedrigen Ratings. Über die Magazine unserer lieben Mitbewerber möchten wir uns eigentlich kein Urteil erlauben. Die Kollegenschelte überlassen wir gerne ein paar Mitstreitern aus dem Münchner Raum, die es sich seit kurzem zur recht zweifelhaften Aufgabe gemacht haben, Fehler der Konkurrenz im eigenen Magazin der Lächerlichkeit preiszugeben. Jungs, es ist nicht alles Gold, was glänzt! ■

**[in]** Hallöchen, Gratulation zur wirklich rundum gelungenen Januarausgabe Eurer Zeitschrift! Als N64-Fan war ich natürlich vom Bericht über die Nintendo-Messe, die Previews und den KI Gold-Test total begeistert. Ich finde es sehr weitsichtig und auch äußerst fair von Euch, daß Ihr eine so leistungsfähige Maschine wie das N64 nicht einfach ignoriert. Nintendos 64-Bit-Rakete wird zweifellos seinen Weg machen, viele meiner Bekannten haben sich ihr Exemplar schon reserviert und können den 1. März kaum mehr erwarten. Dazu noch eine Frage: von mehreren Firmen wird bereits ein Umbau des deutschen N64 für die Verwendung von Importmodulen angeboten. Gerüchten zufolge sollen die für Deutschland bestimmten Konsolen jedoch einen Security-Chip enthalten, der das Spielen von Importmodulen unmöglich machen soll. Ist an dieser Spekulation etwas dran?
Weiterhin fröhliches und kompetentes Testen wünscht Euch Olaf Gaide, Buseck

**[out]** Eine Frage, die uns selbst die Umbau-Spezialisten von Wolf Soft (noch) nicht beantworten konnten. Das N64 wird defintiv einen Security-Chip aufweisen. Trotzdem stellt sich die Frage, inwieweit dieser letztendlich auch genutzt werden wird. Grundsätzlich ist man sich aber bei Wolf Soft sicher, das deutsche Nintendo 64 ohne größere Probleme zur Multinorm-Konsole umbauen zu können - alles nur eine Frage der Zeit. ■

**[in]** Hallo FG-Team! Seit der zweiten Ausgabe der Fun Generation gehöre ich zu den Dauerlesern Eures Magazins. Und seit letztem Monat auch zu Eurem Abonnentenkreis. Viele Ausgaben sind bislang erschienen, die mich immer wieder anregten, selbst einmal einen Leserbrief zu schreiben. Und heute habe ich mich endlich dazu aufgerafft, meinen schon so lange gehegten Vorsatz auch in die Tat umzusetzen. Der eigentliche Grund meines Schreibens ist der, daß ich mit großer Freude beim Schmökern der Ausgabe 1/97 festgestellt habe, daß Ihr in der First Aid-Rubrik nun auch Komplettlösungen mit aufgenommen habt. Bitte behaltet das bei! Nach meiner Ansicht sollten aber nur Games, die sich im Bereich "Game Of The Month" o.ä. bewegen, mit derlei kompletten Lösungen bedacht werden. Was mir in der Ausgabe 1/97 auch noch äußerst positiv auffiel, waren die beiden Shorties-Seiten. Es ist nur zu gut, für Games, die sich mehr schlecht als recht eine Daseinsberechtigung in einer Fachzeitschrift verdient haben, nur den allernötigsten Platz einzuräumen. Wie oft dachte ich mir schon, was ein Test über eine ganze Seite für ein Spiel soll, das letztendlich nur mit 3/10 oder noch weniger Punkten bewertet wird. Zum Testverfahren, wie es bei Euch gehandhabt wird, kann man nur gratulieren. Was kann es Besseres geben als einen Bericht, der dem potentiellen Käufer sagt, ob sich seine geplante Investition auch lohnt. Macht bitte so weiter und bleibt auch in dem Maße objektiv, wie Ihr es bislang gewesen seid. Auf Eurer Kaufberatung hin habe ich noch keinen Fehler gemacht (was man von so manch anderer Zeitschrift nicht unbedingt behaupten kann). Einen Verbesserungsvorschlag hätte ich aber dennoch: wäre es nicht möglich, bei Spieletests (zumindest beim Game Of The Month) kurze Direktvergleiche mit dem bislang besten Game aus diesem Genre zu machen (Stärken und Schwächen gegeneinander abwiegen, o.ä.). Natürlich ist mir auch klar, daß man Äpfel nicht mit Birnen vergleichen kann, aber als weitere Kaufberatung (neben Euren Tests) wäre z.B. der Vergleich mit dem bislang besten Game aus der gleichen Sparte sicher eine Überdenkung wert. Martin Resch, Perlesreut ■

Fragen, Anregungen, Kritik & Meinungen an: Fun Generation, „FeedBack", Max-Planck-Str. 13, (D)-97204 Höchberg oder via E-Mail an: stephan@cypress-online.de Re:Feedback

ausschneiden und sammeln!

00195 00570 01190

# CON[TIN]UED [LET]TERS

## Sony-Link

[in] Hallo! Ich habe jetzt schon von mehreren Quellen gehört, daß Sony Druck auf die Entwickler macht, keine Link-Option mehr in die Spiele zu integrieren, weil Sony plant, eine modifizierte PSX ohne Link-Port auf den Markt zu bringen (natürlich aus Kostengründen). So wäre es Sony möglich, den Preis auf vielleicht 350 oder sogar 300 DM senken zu können, aber zu welchem Preis für die Käufer der abgespeckten Version! Eine Link-Option ist mit Sicherheit eine der wichtigsten Funktionen der Konsole, denn was macht schon mehr Spaß, als solche Spiele wie Need For Speed gegeneinander zu spielen. Daß etwas an diesem Gerücht dran sein muß, darauf deuten Spiele wie Destruction Derby 2 und Rage Racer leider schon hin. Bis dann, euronymus (via E-Mail)

[out] Mit Deiner Aussage hast Du ziemlich genau ins Schwarze getroffen. In Japan ist das Nachfolgemodel der PlayStation bereits auf dem Markt, und auch in den USA sowie in Europa wird die abgespeckte Version in Kürze erscheinen. Natürlich geschieht dies aus Kostengründen, man munkelt von einem Verkaufspreis von 299,- DM. Daß Sony aber Druck auf die Softwarefirmen ausübt, ist wohl an den Haaren herbeigezogen. Jedoch wäre es seitens der Spielehersteller wenig sinnvoll, weiterhin Spiele mit einer Link-Option zu entwickeln, wenn diese letztendlich doch nur von einem Bruchteil der PlayStation-Besitzer genutzt werden könnte. Vielmehr wird es vermutlich so sein, daß zukünftig verstärkt Mehr-Spieler-Modi mit Splitscreen in die Spiele integriert werden, wie bspw. beim Formel 1-Sequel von Psygnosis angekündigt. ■

## Mad Catz

[in] Liebe Leute von der Fun Generation, auch das neue Jahr, für das ich Euch hiermit alles Gute wünschen möchte, beginnt mit einer Anfrage. Etwas verwundert las ich im Newsletter 2/96 des PlayStation MIP Club eine Warnung vor den Mad Catz-Lenkrädern. Als PlayStation-Killer bezeichnet, sollen sie für diverse Defekte verantwortlich sein. Nun habe ich hiervon noch nie etwas gehört und traue den Hersteller-Hauspostillen in solchen Fällen auch nicht hundertprozentig über den Weg. Deshalb die Frage an Euch als unabhängiges Organ. Habt Ihr von dieser Sache schon etwas gehört, und wenn ja, worin begründen sie sich? Verwundert hat mich diese Meldung insbesondere auch deshalb, weil Psygnosis für Formel 1 das Mad Catz ja sogar namentlich erwähnt. Viele Grüße von Matthias Höppel, Berlin

[out] Nach mehreren Anfragen bei Psygnosis und diversen Händlern möchten wir Deine Zweifel an dieser Aussage mehr als nur bestätigen. Bislang sind keinerlei technischen Probleme mit dem Mad Catz aufgetreten. Einzig die Kompatibilität zu manchen Spielen ist nicht immer hundertprozentig gewährleistet. Sonys Bestreben in diesem Fall ist es wohl, das eigene Zubehör, sprich das NeGcon, in den Vordergrund zu stellen. In der FG-Redaktion gehen die Meinungen über die beiden analogen Steuereinheiten recht weit auseinander. Das NeGcon wirkt stabiler und wertiger, das Mad Catz vermittelt dagegen ein authentisch wirkendes Fahrfeeling - letztendlich sind beide Controller ihr Geld wert und empfehlenswert. ■

## Wertungssystem

[in] Liebes Fun Generation-Team! Ich finde Euer Magazin genial! Doch einen Kritikpunkt fand ich gleichwohl: das Bewertungssystem. Ihr bewertet viele Games mit einer 10. Doch wenn ich das in Prozent umrechne, gibt das eine Wertung von 100%. Da frage ich Euch: gibt es das perfekte Game? Ich glaube nicht, denn jedes Game hat Fehler, und sei es Mario 64 oder Tomb Raider. Mit freundlichen Grüßen Roland Durrer, Schweiz (via E-Mail)

[out] Wir setzen auf ein 10er-Wertungssystem, um dem Leser Monat für Monat die zu diesem Zeitpunkt besten Spiele empfehlen zu können. Vergeben wir die Hochstnote, ist dies nicht mit einer Wertung von 100% oder der Bezeichnung "Das perfekte Spiel" gleichzusetzen. Eine 10 würde sich im Rahmen von 91-100% bewegen. Es gibt jedoch viele Gründe, warum wir auf eine scheinbar feinere Differenzierung beim Testen eines Spiels verzichtet haben und auch weiterhin werden. Wo bitteschon liegt denn der Unterschied zwischen 83% oder 87%? Die oftmals entscheidenden Dinge, und hier sprechen wir aus Erfahrung, um ein Spiel auf- oder abzuwerten, sind doch wohl der Name des Herstellers oder Lust und Laune des Redakteurs während des Zockens und nicht unbedingt die Qualität des Games. Auch der persönliche Geschmack spielt eine tragende Rolle. Deswegen ist es unserer Ansicht nach sinnvoller, dem Leser keine absolute Einstufung aufs Auge zu drücken, sondern ihm selbst die Wahl zu überlassen, welches Spiel er sich denn jetzt zulegen möchte. Als Beispiel nehmen wir die letzte Ausgabe mit den Titeln NBA In The Zone 2 von Konami und NBA Live 97 von Electronic Arts. Julian und Stephan haben sich mit beiden Titeln ausführlich befaßt, konnten aber keinen eindeutigen Favoriten ausmachen. So erhielten beide Spiele eine 9 - sind also beide für Fans uneingeschränkt empfehlenswert. Die Vor- und Nachteile sind jeweils in den Texten aufgeführt, was in Verbindung mit der Wertung den individuellen Ansprüchen jedes einzelnen zu einer Kaufentscheidung gereichen müßte. ■

[in] Hallo, Fun Generation! Endlich mal ein Magazin, bei dem sich die Investition für ein Abo lohnt. Ihr habt ein echt starkes Layout (fettes Lob an Kai!), super Spieletests und Megaspitzennews. Ihr könnt den Newsflash aus meiner Sicht etwas vergrößern (geht das überhaupt noch, mehr News aufzutreiben?), und auch der Feedbackecke könnten ein oder zwei Seiten mehr gut tun.

Nun noch folgende Fragen:

1. Ist es möglich, daß Killer Instinct Gold, welches in Japan und den Staaten zum Kauf freigegeben ist, in Europa jedoch wegen dem hohen Grad an Brutalität (???) nicht veröffentlicht werden soll, auf einem anderen (illegales Handeln) Weg zu erwerben sein wird?

→

# feedback

>>[IN]PUT >> „$%& >> [OUT]PUT

## KI Gold

2. Könntet Ihr einmal alle Softwarefirmen mit den dazugehörigen Hotlines, E-Mails und Adressen in einer Art Tabelle abdrucken?
3. Welche glücklichen Leute aus Eurer Crew dürfen bereits ein Nintendo 64 ihr eigen nennen?
Ich wünsche Euch noch viel Glück und weiterhin viel Erfolg Heiko Margulies, Gaggenau

[out] 1. Killer Instinct Gold ist momentan problemlos als Importmodul bei nahezu allen Versandhändlern erhältlich. Im Laufe des Jahres wird eine europäische Version erscheinen, die wohl, wie schon die SNES-Umsetzung, sehr schnell auf dem Index landen wird. Erst dann wird es in Deutschland mit Schwierigkeiten verbunden sein, auch ein ausländisches Modul ergattern zu können.
2. Ist in Arbeit!
3. Glücklich sind bei uns eigentlich alle. Götz, Stefan und Stephan sind aber vielleicht noch ein klein wenig glücklicher, denn das Trio hat die tolle Nintendo-Kiste mittlerweile auch zu Hause stehen. ■

## Quantität vs. Qualität

[in] Hi FG-Team, zu Euren kritischen Tests, die auch keinen großen Namen ungeschoren lassen, kann man nur gratulieren. Ihr seid eine der wenigen Zeitschriften, die den Mut haben, für Nintendo 64-Spiele schlechte Wertungen zu verteilen. Wenn ich mal die Wertungen anderer zitieren darf, "Cruis'n USA 70% bzw. 65%, Shadows of the Empore 85%, Wayne Gretzky 85%", und mit Euren Wertungen vergleiche, drängt sich der Gedanke auf, daß Ihr ein Team seid, daß sich weder zu besseren Noten "überreden", noch sich von Namen und Ankündigungen blenden läßt. Allein schon die Tatsache, daß Ihr Spiele äußerst kritisch bewertet, die groß beworben und von anderen Zeitschriften in höchsten Tönen gelobt werden, läßt vermuten, daß Ihr kompetent seid. Weiteres Bsp. auch Daytona CCE/Saturn. Inzwischen sieht man meiner Meinung nach deutlich, wie lächerlich die Aussagen von Nintendo-US-Chairman Howard Lincoln doch in Wirklichkeit sind. So meinte er Mitte des Jahres: "Bis Weihnachten sind noch 127 PSX-Spiele angekündigt. Niemand kann mir erzählen, daß man so viele qualitativ hochwertige Titel herausbringen kann." Nur scheint Nintendo schon Probleme damit zu haben, 10 hochwertige Titel im selben Zeitraum fertigzustellen. Seine Begründung für die ständigen Terminverschiebungen bei den Spieletiteln war immer, daß kein N64-Käufer in Gefahr kommen sollte, einen Flop zu kaufen; jetzt hat sich nach den ersten Nintendo-Enttäuschungen herausgestellt, daß die Extrazeit eher dazu gebraucht wurde, einige Titel auch nur annähernd spielbar zu machen, oder einfach dazu diente, die Erwartungen stärker anzuheizen. Und dann war da noch Lincolns Vermutung, daß die 32-Bit-Preissenkung aus Angst vor Nintendos "donnernden Hufen" erfolgt seien. Zwei Monate später kam das N64 ebenfalls zu einem niedrigeren Preis als angekündigt auf den Markt, ein Kommentar erübrigt sich. Herr Lincoln macht sich langsam lächerlich.
Zum Leserbrief der mit "Sega-Liebe" überschrieben ist: es ist nun einmal so, daß man bei vielen Titeln unterschiedlicher Meinung sein kann, zu den in der FG erwähnten Marktanteilen kann man nur sagen: nicht irremachen lassen. Die lächerliche Vermutung, Sega könnte sich vom Konsolenmarkt verabschieden (was die jüngsten USA-Verkaufszahlen nicht gerade nahelegen: 400.000 Konsolen nach der Einführung des befristeten 3-Spiele-Packs, hochgerechnete 500.000 Geräte bis 31. Dezember 1996) stammt übrigens von 3DO Company-Boss Trip Hawkins, der solches im Gespräch mit der britischen EDGE geäußert hatte. Was kann man von einem Möchtegern-Mitkonkurrenten, der schon immer etwas für seine lockere Zunge bekannt war und gerade einen Megaflop zu verkraften hat, schon anderes erwarten? Ich jedenfalls habe mir meinen Saturn nach Bekanntwerden dieser Gerüchte gekauft. Manche Sachen darf man eben nicht glauben, in diese Kategorie fallen haltlose Internet-Gerüchte, Toys R Us in den USA würden den Saturn nicht mehr führen, und alle (!) amerikanischen Softwarefirmen hätten die Sega-Programmierarbeit eingestellt.
Sebastian Hinsch, Oldenburg

[out] Namen haben uns aus Prinzip noch nie interessiert, weder die auf der Konsole noch die eines Herstellers. Mach' uns ein gutes Spiel, und du bekommst viele Punkte! Produziere großen Kase, schalte eine Million Anzeigen und lade uns zu einem Promo-Urlaub auf die Malediven ein du wirst trotzdem keinen Punkt mehr bekommen. Cruis'n USA mit 70 % zu bewerten oder es gar als Vorbote dessen zu bezeichnen, was auf dem Nintendo 64 in Bezug auf Rennspiele möglich ist, tut einfach nur weh. Howard Lincoln macht seinen Job unserer Meinung nach sehr gut. Er versucht seine Produkte, seine Firma und sich gut zu verkaufen. Wenn Du seine Aussagen kritisch betrachtest, wirst Du feststellen, daß er die reinrassigen Inhouseprodukte der Firma Nintendo und nicht unbedingt die Third Party-Lizenznehmer im Auge hatte. Komischerweise sind gerade die großen USA-Produkte wie Cruisn' USA, Wayne Gretzky oder SotE die Verlierer. Lincoln ist sich wohl im klaren darüber, daß die schlagkräftigen Inhouse-Produkte aus Japan, wie Mario, Wave Race oder Mario Kart, genau das bieten, was die Fans erwarten. Und das wird auch in Zukunft so bleiben. Bei jedem Produkt, das wirklich aus dem Miyamoto-Umfeld kommt, kann man bedenkenlos zugreifen. Third Party oder Drittentwicklerspiele wie Killer Instinct Gold oder SotE können berauschend oder ernüchternd sein, darauf hat Nintendos Wundergarde keinen hundertprozentigen Einfluß. Außerdem hat der Mann auch mit seinem ersten Satz recht. Von den 127 Spielen sind mit Sicherheit nicht alle Gold, es ist eine Masse an Trash dabei, aber auch viele Topspiele. Seine Worte hören sich rhetorisch sehr negativ an, doch die Kernaussage war: "127 Spiele können nicht durch die Bank gut sein." Was die Preispolitik betrifft, so haben die Finanz-Controller und Manager wohl errechnet, daß man bei dem Preis von $ 199.- effektiv mehr verkaufen kann als für $ 249.- Für viele Amerikaner liegt die Schmerzgrenze bei $ 200.-, in Deutschland derzeit wohl bei 400.- DM. Sega hat die einfache Überlegung angestellt: nur wenn man ausreichend Hardware am Markt installiert hat, kann man auch viel Software verkaufen. Die 500.000 Geräte wären nicht über den Ladentisch gegangen, hätte Sega nicht drei Topspiele beigepackt. Jetzt spekuliert Sega natürlich zurecht, daß die User regelmäßig neue Spiele nachkaufen. Trip Hawkins deutete Segas Maßnahme als Verzeiflungstat. Für Sega war es einfach die geplante Strategie, sollte das Nintendo 64 auf den US-Markt kommen. Wir glauben auch nicht, daß Sega wirklich schlecht dasteht. Fakt ist, daß Sony bei uns mehr PlayStation absetzt. In Japan hingegen, dem wahrscheinlich wichtigsten Markt, liegen Sony und Sega nahezu gleichauf, da Sega mehr Rollenspiele produziert, ein Genre, das den Japanern besonders am Herzen liegt. Hier muß man abwarten, wie sich der Verkauf von Final Fantasy VII auf den Hardwareverkauf niederschlagen wird. Square war auch für Nintendos SNES langzeitig das beste Argument in Japan. Es bleibt abzuwarten, ob jemand, vielleicht Square selbst, dieses Loch für Nintendo stopfen kann. ■

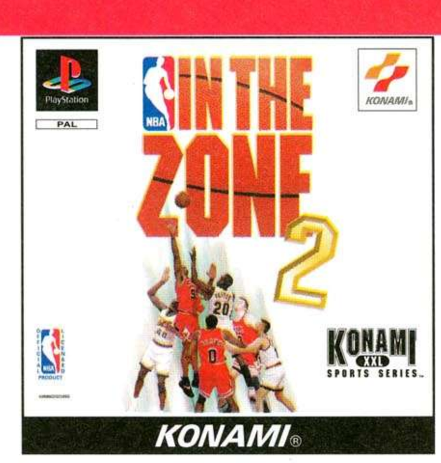
Die meisten Basketballspiele sind total sterbenslangweilig.



NBA In the Zone 2 ist total scharf.

# NBA In the Zone 2. Total besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das total geile 32-Bit-Gameplay mit total kompletter NBA-Saison, total phantastischer Spielbarkeit, total tollen Strategien, total vielen Variationsmöglichkeiten, total hoher Spielstärke der Teams, total spitzenmäßigen Spieleranimationen, total realistischen Bewegungsabläufen, total starken Spieleffekten und total cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation". Mega Fun 1/97: „Wertung 90%". Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...". Total.


















KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

# BACKSTAGE

## NEWSFLASH

**+++ Das 64DD von Nintendo wird ebenso wie der Saturn eine eingebaute Uhr enthalten. Ob man ähnliche Spieleffekte wie bei Christmas Nights (Saturn) erreichen möchte, ist noch ungewiß +++ Dragon Quest VII von Enix wird voraussichtlich exklusiv auf dem Saturn erscheinen, und dies, obwohl die japanischen RPG-Entwickler vom SNES kommen und Entwicklungen für PlayStation angekündigt haben +++ Nintendos Design-Guru Miyamoto kündigte Sim City und Mario Paint 64 für das Nintendo 64 an +++ Sony Music Entertainment arbeitet zur Zeit an dem Rollenspiel Raguna, bei dem man die Kampfbildschirme drehen kann und ansonsten in Richtung Vandal Hearts geht. Das Spiel erscheint nicht vor Ende 1997 +++**

## Nintendo all over the world




Nintendo gab bekannt, daß man bis Ende 1996 ca. vier Millionen Einheiten ausgeliefert habe. Bis Ende März erhöht sich die Zahl auf sechs Millionen Geräte. In den USA werden bis Ende März drei Millionen Geräte an die Händler geliefert worden sein, in Japan zwei Millionen und in Europa etwa 900.000. Höhere Auslieferungsstückzahlen können nicht erbracht werden, da dies das Fertigungsmaximum darstellt, das Nintendo derzeit zu produzieren in der Lage ist.

## Primal Rage 2 verschoben

Ataris heißestes Eisen im Arcadefeuer Primal Rage 2 wurde vorerst gecancelt. Allerdings sollte man das Projekt noch nicht völlig abschreiben, sagte ein Firmensprecher. Die Story des zweiten Teils erzählt die Geschichte eines Meteors, der auf die Erde fiel und eigentlich ein gigantisches Ei war. Die PR2-Designer konzentrieren sich nun auf The Mace: The Dark Age, das für N64 und PlayStation erscheinen soll.

## Neues über das Samurai Shodown-RPG



Seit über einem Jahr laboriert SNK an dem Release von Samurai Bushido Retsuden, dem RPG rund um Samurai Shodown. Im März soll die NeoGeo CD-Version erscheinen, kurz darauf folgen Umsetzungen für PlayStation und Saturn. Ursprünglich plante SNK einen höchst einfältigen Coup: Für jedes System wurde jeweils ein Szenario designt, welches sich völlig von den beiden anderen Spielen unterscheiden sollte. Dadurch wären die Fans gezwungen gewesen, drei verschiedene Titel für drei Systeme zu kaufen. Dies wurde jedoch geändert, die CDs beinhalten jeweils identische RPGs. Immerhin gibt es ja noch Sequels, bemerkte die Firma. Doch einen letzten harmlosen Rest der Grundidee hat man beibehalten: Legt man die Packungen der drei Versionen nebeneinander, kann man das komplette Titelartwork bewundern.





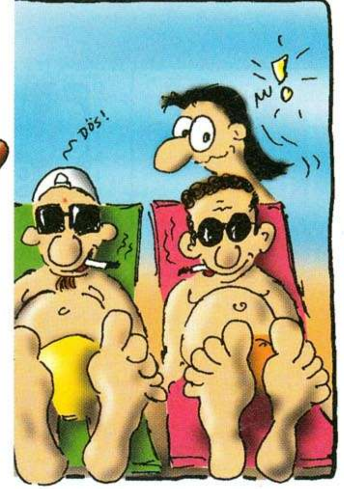
















## Die neusten Hintbooks von O.I.T

Wir kennen den Ablauf zur Genüge: das Telefon klingelt, der Standardspruch "Ich hob da mal a Frog'..." leitet das Gespräch ein, und nach ca. zehn Minuten ist der Leser zufrieden, weil der Redakteur allzeit bereit Cheats und Hilfen zum besten gibt, doch zum Glück (für uns) kann man Abhilfe schaffen. Mit dem "Official Donkey Kong Country 3 Player's Guide" bleibt keine Frage zu dem SNES-Modul offen. Der Spieleführer zu Legacy of Kain von Ian Osborne beinhaltet nicht nur 136 Seiten rund um Kains Vampirdasein, sondern auch ein großes Kartenposter des Landes Nosgoth. Wer das Buch zu Shadows of the Empire braucht, und wie man aus diesem linearen Spiel 140 Seiten Lösungshilfe machen kann, das erfahrt Ihr Ihr beim Erwerb des Buches aus der "Prima's Secrets of the Games"-Reihe klären. Viele Spieletips fürs Geld bekommt man mit dem PlayStation Players Guide 2 von Sandwich Island Publishing. Komplettlösungen zu Tomb Raider, Pandemonium!, Crash Bandicoot, Tobal No. 1, Star Gladiator oder Beyond the Beyond sind ebenso enthalten wie eine Cheatsammlungen zu verschiedenen Titeln. Alle Bücher kosten jeweils 40.- DM und sind zu beziehen bei Order In Time unter Tel.: 0711/613 758.

## Superman: The Animated Series auf Nintendo 64

Titus Software gehört inzwischen zu den offiziellen Nintendo 64-Entwicklern und vermeldete, daß man zwei Lizenzverträge mit Warner Brothers Interactive abgeschlossen habe. Superman: The Animated Series wird bis Ende 1997 für Nintendo 64, PlayStation und Saturn in den Läden stehen. Projekt No. 2 dreht sich um den Film "Quest for Camelot", der die Arthus-Sage aufgreift. In den USA läuft der Streifen Weihnachten 1997, die Umsetzungen für die drei Next Generation-Konsolen folgt zum Europa-Release Anfang 1998. Hoffentlich kann Titus auf dem Nintendo 64 mehr durch Qualität als durch große Namen überzeugen. Auf dem SNES und dem Mega Drive hatte man bisweilen Probleme.

## Sony bündelt Kompetenzen

Sony transferiert alle nordamerikanischen und europäischen Kompetenzen innerhalb der Divisionen, die mit PlayStation zu tun haben, von Sony Corp. in New York auf Sony Computer Entertainment Interactive in Tokyo. Damit hat man die gesamte Kontrolle über die PlayStation in Japan zentralisiert. Sony Corp. setzt sich mit vielerlei Produkten im Bereich Musik und Film auseinander, während SCI nur mit interaktiver Unterhaltung zu tun hat. Diese Maßnahme zeigt den neuen Trend bei Sony auf, nämlich das Managment der wichtigen Divisionen zusammenzufassen. Auf diese Weise möchte man den Kampf gegen Nintendo und deren 64-Bit-Konsole aufnehmen.




## Sega investiert $ 4Mio. in Appaloosa Interactive

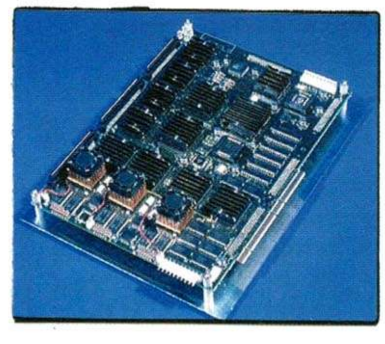
Man sollte es kaum glauben, aber die ungarische Firma Novotrade, die inzwischen Appaloosa Interactive heißt, ist der größte unabhängige Unterhaltungssoftware-Entwickler. Die letzten Titel der Programmierer waren 101 Dalmatians für Sega, Contra für Konami und Three Dirty Dwarves für Sega Soft. Bekannt wurden sie mit Ecco the Dolphin oder Kolibri. Inzwischen zogen sie ins sonnige Kalifornien, wo sie sich hauptsächlich auf Internetprogramme konzentrieren. Hauptprojekt ist ein System namens Bonus.com, eine Einrichtung für Kinder, in dem man Spiele spielen kann und durch kinderfreundliche Seiten surfen kann (http://www.bonus.com). Im Hinblick auf das Saturn NetLink und Sega Soft eine wichtige Marktposition.

TH*Q und Midway einigen sich über die europäische Distribution der Williamstitel, TH*Q darf auch zukünftig die 16-Bit-Versionen von NBA Hang Time, Ms. Pac Man oder Williams Greatest Arcade Hits veröffentlichen +++ Sony C.E. America veröffentlichen ArtDinks Carnage Heart für PlayStation. Das Spiel soll den Begriff künstliche Intelligenz neu definieren. Da der Titel hohe Ansprüche an den Spieler stellt, wird ein vierzig Seiten umfassendes Hintbook der Packung beiliegen +++ Der Saturn wurde weltweit inzwischen über 7 Mio. mal verkauft. Allein in den USA gibt es 1.6 Mio. Saturnbesitzer +++ Legacy of Kain kommt nicht für Saturn +++ Der neuste Marketingschachzug von Sega of America ist eine "3 für 2"-Aktion ab dem 15. April. Wenn man bspw. Tomb Raider und Soviet Strike kauft, bekommt man Sega Rally oder NiGHTS kostenlos +++ Eine zehnteilige Anime-Serie rund um Street Fighter wird demnächst auf den englischen Markt kommen. Der erste Teil dreht sich um Ken und Ryu +++ Resident Evil wurde nun endlich offiziell von Capcom für den Saturn angekündigt. Allerdings ist nicht klar, ob Teile des angekündigten Biohazard Dash enthalten sein werden +++ Lobotomy werden die Umsetzung von Duke Nukem 3D für den Saturn in Angriff nehmen. Ein Net-Link-Modus wird definitiv enthalten sein. Lobotomy überzeugt im letzten Jahr mit dem 3D-Shooter Exhumed +++ Mit CyberBots wird ein vormals gecanceltes Prügelspiel doch noch von Capcom umgesetzt. Es wird Ähnlichkeiten mit Darkstalkers und Street Fighter haben, allerdings sind die Kämpfer vorwiegend Mechs +++

## Final Fantasy VII-News

Obwohl Final Fantasy VII erst in zwei Monaten in Japan erscheinen wird, hat es schon den Rekord für die meisten Vorbestellungen eines Videospiels gebrochen. Square heizte die Stimmung noch kräftig an, denn die ersten 500.000 (!) Käufer bekommen ein kostenloses Lösungsbuch. Bis Mitte Januar sind 770.000 Vorbestellungen eingetroffen -Tendenz steigend. Um die Relation klarzumachen: BioHazard (Resident Evil) wurde bei weitem nicht so oft verkauft und war dennoch das bestverkaufteste PSX-Spiel 1996 in Japan. In Fachkreisen spekuliert man, daß ca. 2,5 Mio. Einheiten von FFVII abgesetzt werden könnten. Inzwischen hat Square auch endlich begonnen, den Titel ins Englische zu übersetzen. Die Spekulationen über die Veröffentlichung der Umsetzung sind natürlich in unserem Sprachraum von größerem Interesse als die über die japanische Version. Nun bestätigt Sony, daß vor dem dritten Quartal 1997 mit keiner US-Fassung zu rechnen sein wird; sollte es eine deutsche Version geben, so wird diese voraussichtlich bis Weihnachten 1997 in den Läden stehen. Zudem gibt es noch Aussagen, daß FFVII nicht das erste PlayStation-RGB sein soll, das veröffentlicht wird.

## Konamis Cobra



Nein, wir haben es nicht mit einem giftigen Reptil zu tun, sondern mit einem verdammt schnellen Automatenboard. Konamis Cobra ist fünfmal schneller als Segas Model 3-Board, auf dem Virtua Fighter 3 läuft. Das ursprünglich von IBM designte Board wurde zuerst auf der AMOA Show in Dallas vorgeführt. Die Hardware ist in der Lage, mit 5 Mio. Polygone pro Sekunde zu arbeiten. Die maximale Grafikauflösung liegt bei 1280 x 1024 Pixeln. Das Hauptsystem besteht aus drei Prozessoren. Die CPU (PPC 603e) und der Subprozessor (PPC 604) sind mit 100 MHz getaktet, der dritte Baustein (PPC 403) mit 33MHz. Die neue Hardware soll die Arcadesoftware liefern, die eventuell einmal auf Nintendo 64 bzw. M2 laufen soll.

## Tekken 3-Automat kommt in die Spielhallen



Namco of Japan kündigte den Beginn der Auslieferung der Tekken 3-Automaten in Japan für Mitte Februar an. In den USA und Europa wird man bis Ende März warten müssen. Es ist der erste Automat mit dem neuen System 12-Board von Namco. Das Board arbeitet mit einem 32-Bit-RISC-Prozessor und ist fünfmal schneller als das System 11-Board von Tekken 2. Das neue Board soll auch den Umsetzungsprozeß auf die PlayStation-Hardware vereinfachen. Die Firma will anfangs 30.000 Automaten aufstellen lassen, insgesamt möchte man das Ergebnis von 60.000 Tekken 2-Automaten übertreffen. Bis Ende des Jahres sollen insgesamt fünf System 12-Automatentitel ausgeliefert worden sein. Insider erwarten die PSX-Umsetzung von Tekken 3 bis Ende 1997.

## PER4MER- das Nintendo 64-Lenkrad & Arcade Steering Wheel VFR-1 für PlayStation

Jeder Konsole das zugehörige Lenkrad, -eine analoge Lenkhilfe für das Nintendo 64 bietet sich geradezu an, das dachte wohl auch Platinum Sound, als sie frühstmöglich ihr Racing Wheel auf den Markt brachten. Allerdings ist das 159.-DM teure Teil vollkommen aus Plastik gefertigt, impulsive Spieler werden es wohl mit ein paar hektischen Lenkeinsätzen problemlos vernichten können. Hingegen ist das auf längere Sicht einzige Nintendo 64-Lenkrad noch minimal stabiler als das Mad Catz-Steering Wheel für die PlayStation. Zu beziehen ist es bei Stargames, Tel.: 0212/22 54 73. Das zweite Lenkrad namens VFR-1 von AccessLine ist ausschließlich für die PlayStation und erinnert vom Design her stark an das Sega-Lenkrad. Man klemmt sich das Teil unkompliziert zwischen die Oberschenkel, anstatt es auf dem Tisch mit Saugnäpfen zu befestigen. Besonders hervorzuheben sind die analogen Tasten, die die Pedale ersetzen sollen. Die Distributionsfirma ist Guillemot aus Düsseldorf, verschiedene Händler werden das solide verarbeitete Zubehör sicherlich auf Anfrage anbieten.

BACKSTAGE

## Die Gewinner der Leserumfrage aus Heft 12/96

**5X Gameboy Pocket**
Sandra Wellen/Hof
Oliver Schmidt/Dinkelsbühl
René Betzold/Braunschweig
Oliver Schmidt/Rottweil
Steve Faust/Schömberg

**5 x Donkey Kong Country 3**
F. Pertrykawski/Berlin
Christian Daxer/Kirchbichl
Alexander Wehr/Freudenberg
Nicolai Segowski/Fellbach
Ralf Straub/Obersulm

**Games 96 (ca. 25 PSX-Spiele)**
M. Ebert/Hammelburg

**5x VIP-Club Mitgliedschaft**
Yves Schaller/Schmitten
Jan Becke/Heidelberg
Christian Hoenicke/Berlin
David Bienbeck/Schermbeck
Andrea Witte/Bremen

**5x PSX-Tasche mit Controller & Memory Card**
Hans Craul
Sabrina Rath
Jvica Clevius/Stuttgart
Matthias Lehmann/Ellmann
Sven Höhn/Meeder

**5x Rayman**
Th. Wagner/Alberweiler (PSX)
O. Jahn/Grabenstetten (PSX)
Dirk Siegfeld/Selent (Sat)
Alex Mandl/Simbach (Sat)
M. Foerster/Münster (Sat)

**5x Street Racer**
Sascha Barthel/Lehre (PSX)
E. Jessel/Schifferstadt (Sat)
M. Gerdes/Wiesmoor (Sat)
Dural Tarkan/München (Sat)
D. Tonsen/Steinhagen (PSX)

**5x Star Gladiator**
Anton Buljan/Salzburg (Aus)
P. Gimmel/Taunusst. Neuhof
Marco Breier/P. Westfalica
Gilbert Welter/Bivange (Lux)
Michael Ticinovic/Troisdorf

**5x Resident Evil**
Markus Tacho/Wien (Aus)
Ch. Klamma/ Langen-Holßel
Werner Marius/ Blomberg
Werner Kempf/ München
Kai Backes/ Bexbach

**1x Sega Rally-Pack**
Stefan Dikty/ Bochum

**1x NiGHTS inkl. Analog-Contr.**
Angelo Ammaturo/Stuttgart

**5x Hardcore 4x4**
Ph. Diesenreiter/ Weitersfelden /Aus (Sat)
Michel Hastings-Long/ Hartenholm (PSX)
Markus Teuber/ St. Doeliten/Aus (PSX)
M. Lüber/Zürich/CH (PSX)
B. Wende/Regensburg (Sat)

**5x Burning Road**
Stefan Peters/ Rees
G. Johaentges/Luxembourg
J. Speidel/Markgröningen
M. Stalitza/Castrop-Rauxel
Karsten Bock/Kiel

**10x wipEout 2097**
Florian Bänziger/Lyss (CH)
Hans Ruckstuhl/ Bem-Bethlehem (CH)
Ch. Lindemann/Bielefeld
Alex Seiberl/Oberenfelden
Benny Staudt/Koblenz
Ch. Dahmen/Eschweiler
Marco Gültzow/Lübeck
Axel Giethmann/Bremen
Th. Hasenkamm/Paderborn
Marcel Bernhard/Theilheim

**10x Destruction Derby 2**
Tomislav Bulic/Bad Honnef
A. Blatter/Moosseedorf (CH)
Sven Bock/Barth
Oliver Kendezia/Bochum
W. Sprengler/Herrenberg
Klaus-Peter Geelen/Aachen
P. Wahab/Mönchengladbach
Alexander Baass/Rostock
Thomas Wenz/Mannheim
Dennis Lindner/Wolfsburg

**5x Steel Harbinger**
Peter Teisl/Rosenheim
Hanke Lange/Oldenburg
O. Speidelsbacher/Viersen
Martin Dziwisch/Herscheid
Stefan Richter/Braunschweig

**5x Supersonic Racers**
Sascha Süß/Marienmünster
Frank Sorges/Ahrweiler
E. Cakmak/Berg. Gladbach
Michael Mergens/Osburg
Patrick Pütz/Bendorf

**5x Micro Machines Mil. (MD)**
Marcus Scherdel/Frankenthal
Th. Schöppl/Burghausen
HJ Herrmann/Hettenshausen
Patrick Karrer/Gwatt (CH)
Lars Gudaitis/Essen

**5x Pete Sampras Tennis**
Oliver Bark/Berlin
Michael Meissner/ Fellbach
Andreas Pflaum/ Wuppertal
A. Frankenberger/Waldsas.
Markus Reuter/ Irrel

**4x Game Buster**
Rosa Kraft/Gernsbach (PSX)
Attila Brasko/Staßfurt (PSX)
Marius Widera/ Mönchengladbach (Sat)
Mathias Schwedler/ Kodersdorf (Sat)

**Alien-Ei**
Roman Ferlic/Essen
Thomas Raulf/ Wuppertal
Ramona Schäfer/ Wiesenfeld

**1x Lederjacke Blam! Machinehead**
Martin Galgon/ Bremen

**5x Vinyl-Platte Blam! Machinehead**
Marco Sommer/ Berlin
Ingo Pelldorf/ Bottrop
Sven Siech/ Kiel
Philipp Voß/Berlin
Florian Giere/ Wohlenrode

**5x Legacy of Kain**
Markus Ost/Hasselroth
Ch. Schmidtke/München
Andreas Fuhrmann/Mantel
Andreas Mittmann/ Oberuhldingen a.B.
Andreas Schmidt/Relsberg

**5x Pandemonium!**
Daniel Becker/Spenge
Martin Resch/ Perlesreut
Jürgen Schmenger/Bürstadt
Frank Römer/Köln
Th.-O. Schuh/Niederdreisb.

**5x Slam'n Jam**
D. Tummarello/Gelsenk.
Michael Zingg/Eriswil (CH)
Ralf Schröder/Hannover
Charis Fotiadis/Esslingen
A. Armbrust/Hagenbach

**5x Blazing Dragons**
Felix Heinrich/ Forchheim
Jochen Breisch/Merchweiler
Till Enderich/Flacht
Markus Kugelmeier/Erkrath
Olaf Stach/Tarthun

**5x X2**
O. Herrmann/ Krefeld (PSX)
Gunnar Müller/ Stuhr (PSX)
Thomas Hofer/ Baden (PSX)
P. Seidel/ Lindenfels (PSX)
K.P. Gerhard/ Neuhof (PSX)

**5x Nascar**
S. Wolf/ Adelebsen (PSX)
D. Gaiswinkler/ Augelburg-Gönneru (PSX)
R. Bewernick/Bergk. (PSX)
Jann Afholt/ Auvick (Sat)
Ch. Biegner/ Rosenh. (Sat)

**5x Cheesy**
M. Ritter/Göttingen (Sat)
J. Freudenberg/Worms (PSX)
Marc Vogler/Illmenau (PSX)
Ph. Lengsfeld/Münster (PSX)
M. Maier/Gross-Steinb. (PSX)

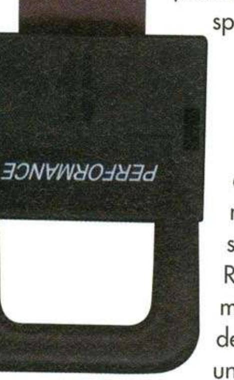
**5x Tunnel B1**
T. Mussil/ Wien (Aus) (PSX)
B. Schirmer/ Furtw. (PSX)
Stefan Traut/ Würzburg (PSX)
Georg Eckl/ Wien (Aus) (PSX)
Maik Tiffert/ Zittau (Sat)

**Die TeLMI-FUN Gewinner:**
K. Schulze / Koblenz
Th. Abinger / Heidelberg
Onder Kacaki / Köln
Daniel Voß / Berlin
Manuel Schmidt / München



+++ **Yoshi's Island** und Kirby's Air Race werden nicht mehr im Sommer erscheinen, sondern wurden von Nintendo auf unbestimmte Zeit nach hinten verschoben. Starfox wird Ende April veröffentlicht, und Mother 3 kommt gar erst Anfang 1998 +++ Für Saturn und PlayStation kommt eine **Street Fighter-Compilation**. Drei der fünf Arcadeversionen werden enthalten sein, SF II Turbo, Super SFII Turbo und Super SF II. Die Sammlung soll im Sommer kommen +++ Midway setzt **Quake 64** für das Nintendo 64 um. id Software war so beeindruckt von der Umsetzung von Dxxx 64, daß sie unbedingt das gleiche Team für Quake 64 haben wollten. +++ **Die FUN GENERATION-Hotline mit unseren vorzüglich geschulten Hotline-Jungs Markus und Bastian ist jeden Dienstag von 18.00 - 20.00 Uhr. Nur Dienstags!!! Tel.: 0931 / 40 43 716**+++

## Saubere Lösungen




Ebenfalls über Order In Time (Tel.: 0711 / 613 758) ist ein spezieller Cleaning Kit für Module zu beziehen. Das 25.- DM teure Set besteht aus einer Reinigungslösung, einem Reinigungsmodul für den Schacht und zwei speziellen Tüchern. Von der gleichen Firma stammt noch noch das Nintendo 64-Verlängerungskabel, das zusätzliche zwei Meter Joypadkabel bringt.



## Duke Nukem 3D-News

Schon im Herbst 1997 werden Nintendo 64-Spieler endlich den 3D-Shooter Duke Nukem von 3D Realms in die Finger bekommen. Der Entwickler Software Creations hat das Spiel komplett neu aufgearbeitet und alle Grafiken auf Nintendo 64-Niveau gebracht. Von allen D***-Clones war Duke Nukem auf dem PC vielleicht der originellste. Das Spiel hat Humor, ausgefallene Welten mit Strip Bars, Kaufhäusern, Kinos oder benutzbaren Toiletten. Doch werden diese verruchten Features auch in der Nintendo 64-Version enthalten sein? Der Präsident der Firma 3D Realms, George Broussard, wies daraufhin, daß es alles, was es in der PC-Version zu sehen gab, auch auf Konsole zu bestaunen gibt. Auch die Stripperinnen (Yeees!). Allerdings könnte Nintendo noch sein Veto einlegen (Oh, nooo!). Broussard kündigte an, daß 3D Realms Nintendo im Falle einer Zensur öffentlich mit diesen puritanischen Machenschaften bloßstellen werde. GT Interactive wird Duke Nukem herausbringen. Die PSX und die Saturn-Version werden übrigens auch grafisch 1:1-Konvertierungen, allerdings mit einigen Zusatzleveln.

## Paradigm bringt drei Nintendo 64-Spiele

Die Pilotwings-Entwickler Paradigm kündigen die Entwicklung von drei weiteren Nintendo 64-Produkten an. Den Anfang macht Sonic Wings Assault (a.k.a. Aero Fighters), die direkte Fortsetzung zu der 1992 begründeten Sonic Wings-Serie. Paradigm wird für alle diese Spiele auch wieder ihr UltraVision-Tool verwenden, welches die Flugmanöver so ungemein realistisch wirken läßt. Paradigm programmierte schon Flugsimulatoren für die Air Force und die NASA.

## Zeitungsgerüchte über ein Final Fantasy-Remake

In einem japanischen Wirtschaftsmagazin stand, daß Square Soft voraussichtlich ein weiteres Final Fantasy-Spiel im Sommer veröffentlichen werden wird. Obwohl solche branchenfremden Quellen nicht unbedingt zuverlässig sind, kann man so einen Artikel auch nicht einfach auf sich beruhen lassen. Deshalb werden nun die wildesten Gerüchte angestellt: Final Fantasy VIII kann es nicht sein, aber vielleicht das Remake von FFI-III, über das schon viel spekuliert wurde. Square verneinte bei einer direkten Anfrage erstmals nicht, als es darum ging, ob noch ein weiteres FF-Projekt in der Schwebe sei. Square wisse, daß die Erwartungen der Fans sehr hoch sind, doch man werde sie nicht enttäuschen. Wir werden es abwarten...

## Zwei neue Fighters Megamix-Charaktere enthüllt

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch Fighters Megamix für den Saturn vor. In unserem Preview konnte man ausgefallene Kämpfer wie das Daytona-Auto Hornet bewundern. Doch inzwischen haben wir auch Bildmaterial zu den zwei abgedrehtesten Kämpfern bekommen. Niku ist einfach eine wandelnde Fleischkeule. Er hat einen ähnlichen Kampfstil wie Kumachan. Um mit ihm zu spielen, müßt Ihr die Konsole 30 mal an- bzw. ausschalten, bei jedem Neustart müßt Ihr bis zum Hauptbildschirm kommen (im Special Option Menü "Book Keeping" auf "on". Dann wählt Ihr Kumachan an, drückt allerdings auf die X-Taste. Wie man Yashi ni Ki anwählt, das Palmen-Logo, wissen wir noch nicht. Er ist Nikus´ Gegner in der ersten Kampfrunde. Es soll übrigens angeblich noch einen kämpfenden Yoghurt geben.




## Virtua Striker für Saturn

Das exzellente Fußballspiel Virtua Striker ist ein auf dem Model 2-Board laufendes Automatenspiel von Sega. Der Erfolg in den Spielhallen innerhalb der letzten 18 Monate war zwar eher mittelmäßig, jedoch ist der Grund wohl auch in der Tatsache zu suchen, daß Fußballspiele allgemein schlecht in den Arcades ankommen. Seit geraumer Zeit, das wurde jetzt bekannt, arbeitet AM2 an einer Saturnumsetzung. Im Gegensatz zu Sega Worldwide Soccer 97 wird es ein weniger simulationslastiges Fußballspiel sein und soll bis Ende 1997 in den Läden stehen.

BACKSTAGE



## Multi-Racing Championship

Rennspiel

**Imagineer/PlayStation**

Die besten Elemente aus Sega Rally, Daytona und Ridge Racer möchte dieses Rennspiel in sich vereint wissen. Sollte dies wirklich gelingen, wird unser Wertungssystem wohl eine 11 von 10 ausspucken müssen. Diverse Vehikel stehen am Start, vom robusten Allrader bis hin zum übermotorisierten Rennwagen. Gesteuert wird aus der Ego- oder der Draufsichtperspektive. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



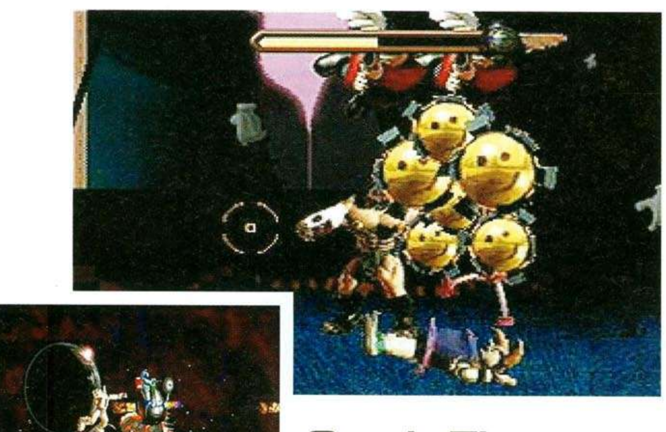
## Metal Gear Solid

3D-Action Adventure

**Konami/PlayStation**

Metal Gear tauchte zum ersten Mal 1987 auf dem NES auf. Dies ist nun, wenn man so will, die verspätete Fortsetzung. Designt vom Mangakünstler Kojima, der auch das Mega CD-Abenteuer Snatcher machte, spielt MGS in einer Hi Tech-Welt. Es handelt sich ähnlich wie bei Resident Evil um vollständig aus Polygonen zusammengesetzte Räume und Landschaften. Eine Spezialeinheit ist plötzlich zum Terrorhaufen geworden und besetzt ein Lager mit nuklearen Waffen. Als ehemaliges Mitglied der Gruppe werdet Ihr als One-Man-Gang angesetzt. Doch Vorsicht, die interaktiven Gegner sind von hoher künstlicher Intelligenz. Es gibt noch keinen Veröffentlichungstermin.

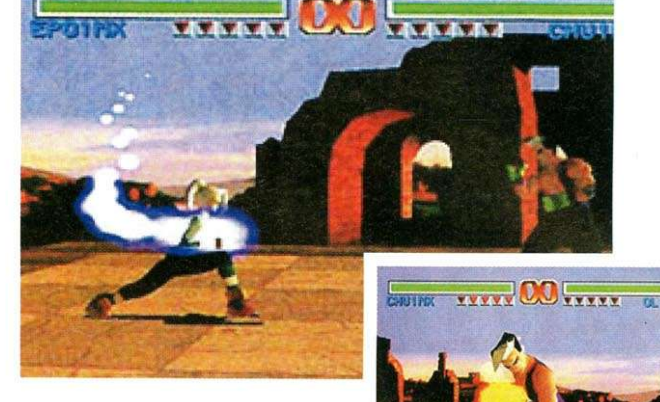
# software news



## Scud: The Disposable Hero

Action-Shooter
**Segasoft/Saturn**

Die wenigsten kennen den Undergroundcomic Scud, nach dem dieses Spiel entstand. Es ist ein chaotisches Ballerspiel für zwei, die sich gerne in der Rolle schießwütiger Roboterkiller mit Herz sehen. Die Story ist in viele Unterstages aufgeteilt: sidescrollende Level in bester Jump'n Shoot-Tradition oder reinrassige Ballerrunden à la Virtua Cop, nur ohne Lightgun. Ob Scud wirklich ein unwiderstehliches Actionfeuerwerk darstellt, soll schon im April geklärt werden.



## Tobal No.2

Beat'em Up
**Square Soft/PlayStation**

Gerade erst wurde Tobal No. 1 auf dem deutschen Markt veröffentlicht, da kündigt sich schon der zweite Teil an. Mehr Kämpfer, texturierte Polygonkonstruktionen und detailliert gezeichnete Hintergründe sind die kosmetischen Korrekturen. Außerdem wurde viel mehr Wert auf den Quest-Mode gelegt, der ja im ersten Teil eher ein ödes Gängebegehen war. Zudem haben einige Akteure Feuerbälle oder Projektilschüsse im Repertoire. Tobal No.2 wird eines der ersten Spiele sein, das Sonys neues Analogpad unterstützt. Geplanter Ercsheinungstermin für Europa: 4. Quartal



## Yoshi's Island 64

Jump'n Run
**Nintendo/Nintendo 64**

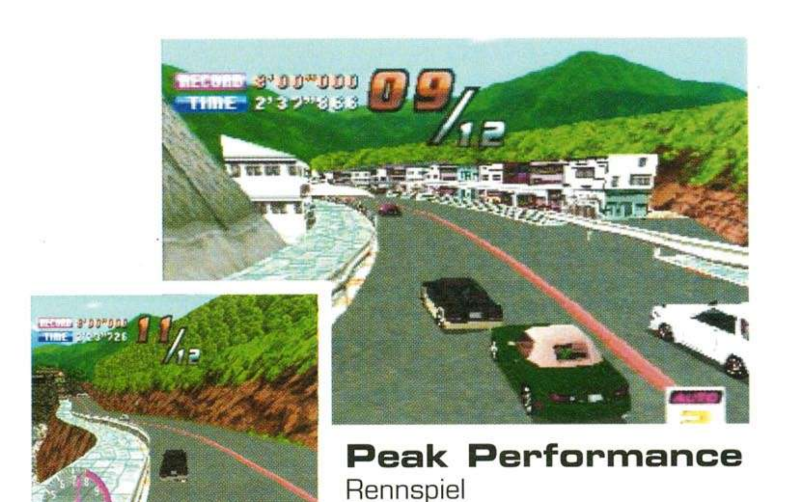
Der Tatsache zum Trotz, daß ein Nintendo 64 den Ruf der ultimativen 3D-Maschine besitzt, hält die Mario-Welt derzeit den Atem wegen eines Spieles aus der zweiten Dimension an. Yoshi's Inselwelt wird von Bowser bedroht, doch der herzallerliebste Minisaurier und seine Kumpel können die Invasion des Bösen mit vereinten Kräften aufhalten. Shoshinkai-Besucher schwärmten von den fantastischen Rendergrafiken und den plastisch in Szene gesetzten Hintergründen. Geplanter Erscheinungstermin für Deutschland: Dezember



## Jurassic Park 2: The Lost World

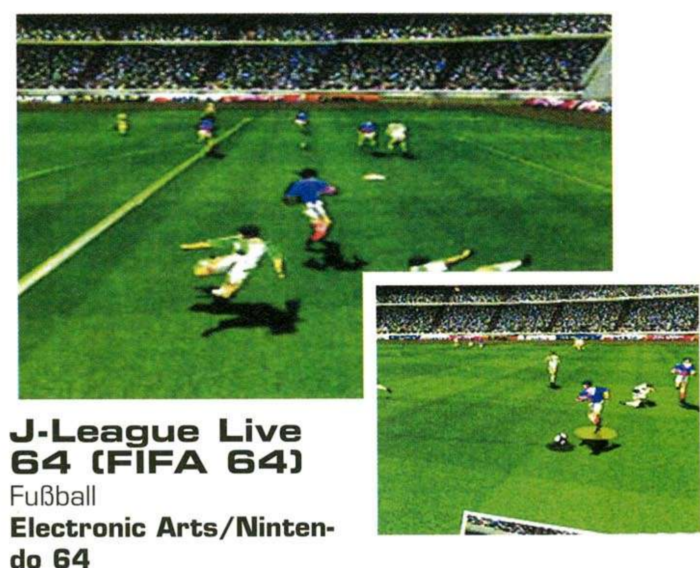
Action
**Dreamwork Interactive / PlayStation - Saturn**

Der erste Dreamworktitel auf den 32-Bit-Konsolen wird gleichzeitig auch die gewinnträchtige Umsetzung des potentiellen Filmblockbusters The Lost World. Fünf Spieler müssen sich durch die Gefahren und Unwegbarkeiten der bekannten Dinoinsel schlagen. Dreamworks legt besonders viel Wert auf die gelungene Darstellung der Urviecher. 25 verschiedene Saurierrassen sind enthalten, das Spielprinzip soll eine Mischung aus Plattform- und Ballerspiel sein. Geplanter Veröffentlichungstermin für Europa: November



## Peak Performance
Rennspiel
**Atlus/PlayStation**

Eine Berg- und Talfahrt der rasanten Art verspricht ein neues Rennspiel auf der PlayStation zu werden. Mit einer großen Auswahl an verschiedenen Vehikeln kann man verschiedene Gipfel stürmen, insgesamt stehen drei Kurse zur Auswahl, die man aber mittels alternativer Routen und Abkürzungen und zu jeder Tages- und Nachtszeit auf unterschiedliche Weise befahren kann. Abgerundet wird das Ganze durch einen Kurseditor, mit dem man eigene Rennstrecken kreieren kann. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.



## J-League Live 64 (FIFA 64)
Fußball
**Electronic Arts/Nintendo 64**

Der direkte Kontrahent zu International Superstar Soccer 64 ist FIFA 64. Leider hat sich EA Sports mit der 97er Edition ihres Erfolgsproduktes mit allem anderen als mit Ruhm bekleckert. Doch FIFA 64 sieht jedenfalls besser aus als jede FIFA-Version vorher. Über das Gameplay ist verständlicherweise nichts bekannt, ich hoffe, man spart sich die unnötigen Makel wie verrückte Torhüter, schlechtes Kopfballspiel usw. Im Winter werden wir mehr erfahren.

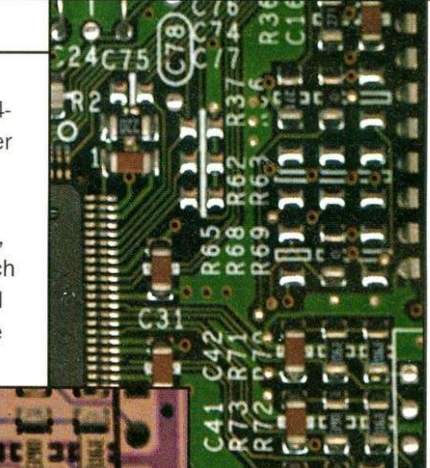
# NINTENDO 64

## A new challenger enters...

**Für viele Leser wird das Thema Nintendo 64 erst jetzt mit der Einführung auf dem deutschen Markt aktuell. FUN GENERATION stellt alle Titel noch einmal vor, jetzt können wir natürlich auch den wichtigen Punkt Langzeitmotivation mit einfließen lassen.**

### Nintendo 64: Die Hardware unter der Lupe

**Das Herz des N64:**
Nintendo überließ, was die Architektur ihres SNES-Nachfolgers anging, nichts der göttlichen Fügung, obwohl der Partner, den man sich für die Entwicklung des Hauptprozessors zur Seite stellte, in Computerkreisen einen Ruf als Grafikgott genießt. Denn alles, was wir bspw. im Disneyfilm Toy Story an Animationen bewundern konnten, stammt aus Rechnern der Marke Silicon Grafics. Deren Workstations sind die Basis für den 64-Bit-RISC-Prozessor MIPS 4000, der mit 93,75 MHz getaktet ist. (Im Vergleich: Saturn 2x 32-Bit-RISC, 28,6MHz, PlayStation 32-Bit-RISC, 33MHz). Der Chip wird zudem noch von Prozessoren für Grafik, Sound und das Darstellen der Bildpunkte entlastet.



**Die Anschlüsse:**
Das Nintendo 64 wird keinen RGB-Ausgang haben, die einzige Version mit dem begehrten Anschluß ist die französische PAL-SECAM-Version. Man kann die gleichen Euro-AV-Kabel verwenden, wie schon beim SNES. Voraussichtlich werden Umbaufirmen wie Wolfsoft (02622/83517) die Konsole aber auf RGB-Standard umrüsten können. An der Rückseite findet sich ein großer Schacht, in den das Netzteil eingepaßt wird. Es liegt also kein klobiger Netzteilblock mehr auf dem Boden rum. An der Vorderseite sind vier Joypadports, womit auch Mehrspieler-Adapter für N64-User kein Thema mehr darstellen dürften.

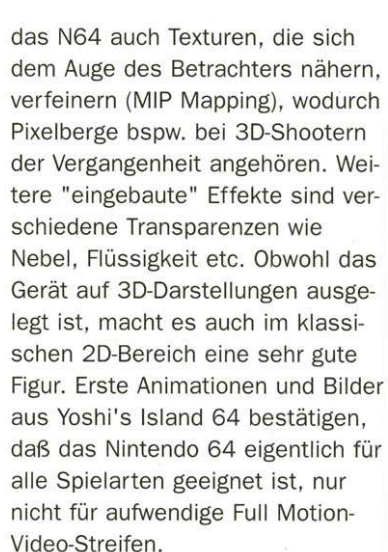


**Das Jumper Pack:**
Auf der oberen Seite befindet sich eine Klappe, auf der Memory Expansion steht. Wenn Ihr sie aufklappt, findet Ihr darunter ein kleines schwarzes Modul mit der Aufschrift "Jumper Pack". Dies ist ein Blindmodul, d.h. ein nutzloser Platzhalter für einen später eventuell zu integrierenden Speicherbaustein. Es liegt die Vermutung nahe, daß das Problem "Zwischenspeichern" bei dem 64DD wie bei jedem anderen Laufwerk durch einen teuren RAM-Baustein gelöst werden muß.

**Das Joypad:**
Das Nintendo 64-Joypad ist auf jeden Fall ein Geniestreich in puncto Design und Benutzerfreundlichkeit. Es vereinigt analoge und digitale Steuermöglichkeit in einem Gerät, da sowohl ein analog abgefragter Joystick als auch das herkömmliche Steuerkreuz darauf zu finden sind. Durch die Dreizackform bietet es dem User immer die Möglichkeit, beide Steuerungsarten einwandfrei anwenden zu können. Auf der Unterseite wurde noch ein Action-Button, der Z-Knopf, integriert, der unkompliziert mit dem Zeigefinger der linken Hand benutzt wird. Insgesamt gibt es acht Action-Buttons, wobei Kritiker aber die vier gelben Knöpfe, die ähnlich wie die SNES-Buttons angeordnet sind, bemängeln, da vor allem erwachsene Spieler mit zu großen Fingern oftmals daneben drücken. Im Spiel J.League Perfect Striker (International Superstar Soccer 64) sind alle vier Tasten belegt, nach kurzer Eingewöhnungsphase hatten wir keine Probleme mehr damit.

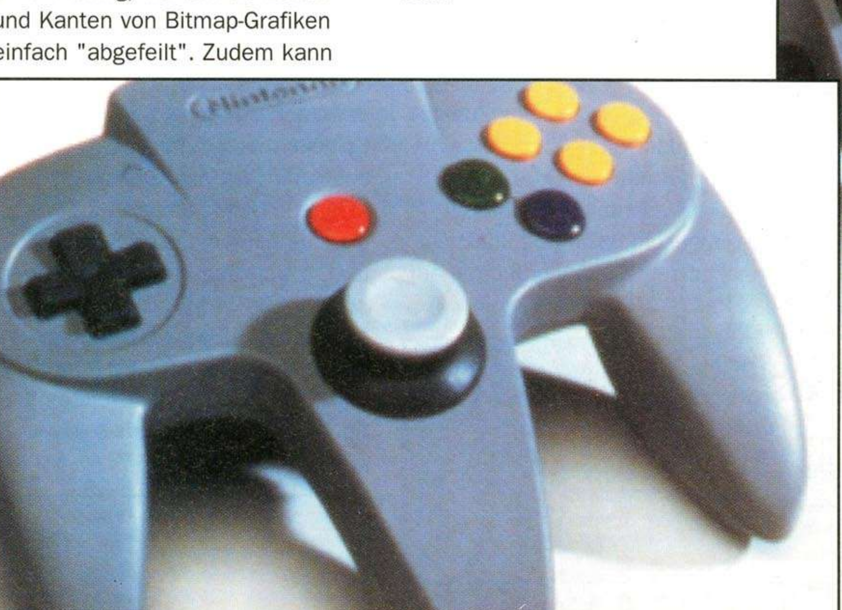
**Die Grafik:**
Fast die gesamte Power der Kiste fließt in die möglichst perfekte Darstellung von Grafik auf dem Bildschirm. Die maximale Auflösung liegt bei 640x480. Wem das noch nicht genug ist, der sollte sich überlegen, daß ein konventioneller Fernseher gar nicht mehr darstellen kann. Das Maximum an gleichzeitig darstellbaren Farben liegt also bei 307.200 aus der Palette von 16.7 Mio. Farben, da das Gerät kaum mehr Bildpunkte gleichzeitig darstellen kann. Doch die hohe Auflösung des Nintendo 64 kann bei manchen Spielen auch nur vorgetäuscht werden. Durch die Weichzeichnerfunktion (Anti Aliasing) werden die Ecken und Kanten von Bitmap-Grafiken einfach "abgefeilt". Zudem kann





das N64 auch Texturen, die sich dem Auge des Betrachters nähern, verfeinern (MIP Mapping), wodurch Pixelberge bspw. bei 3D-Shootern der Vergangenheit angehören. Weitere "eingebaute" Effekte sind verschiedene Transparenzen wie Nebel, Flüssigkeit etc. Obwohl das Gerät auf 3D-Darstellungen ausgelegt ist, macht es auch im klassischen 2D-Bereich eine sehr gute Figur. Erste Animationen und Bilder aus Yoshi's Island 64 bestätigen, daß das Nintendo 64 eigentlich für alle Spielarten geeignet ist, nur nicht für aufwendige Full Motion-Video-Streifen.

**Der Sound:**
Im Gegensatz zu den CD-Konsolen wird der Sound fast immer durch MIDI-Technik eingespielt. Es besteht zwar die Möglichkeit, Samples zu verwenden, jedoch schlucken diese soviel Speicherplatz, daß man sich lieber des integrierten Synthesizers bedient. Deshalb klingen sowohl Effekte als auch Musik immer etwas synthetisch.

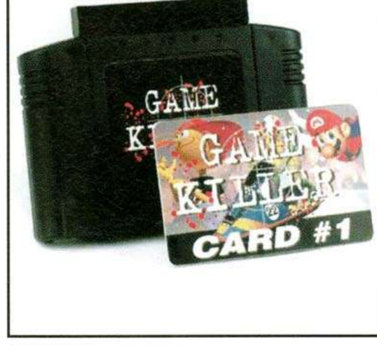


## Nintendo 64: Das Zubehör

Zur Standardausrüstung einer Konsole gehört eigentlich nur ein Controller, jedoch gibt es schon jetzt verschiedene Nützlichkeiten zum Nintendo 64.

Von Nintendo kommt die normale Memory Card, die nicht wie bei der PlayStation in die Konsole, sondern in die Unterseite des Joypads eingesteckt wird. Manche Spiele wie bspw. International Superstar Soccer 64 haben keine Batterie, womit gerade beim Editieren von Mannschaftsnamen das Zubehör zum unentbehrlichen Accessoire wird. Außerdem kann man Spielstände von Modul zu Modul verschieben, auch wenn diese wie Mario Kart oder Wave Race auf Batteriebasis arbeiten. Der Speicherplatz beträgt 0,25 Megs.

Die Firma Dataflash bietet eine Memorycard mit einem Meg an. Diese kostet 69,95 DM und ist schon erhältlich. In Kürze erscheint noch eine Memory Card mit 5 Megs zum Preis von 94,90 DM.




Von Dataflash kommt das Gamekiller-Modul. Auf speziellen Scheckkarten, die in das Modul eingesteckt werden, sind Cheats wie unendlich Leben usw. enthalten. Man kauft also einmal das Grundgerät und kann dann immer wieder Scheckkarten nachkaufen.
Eine weitere Schummelvariante bietet der beliebte Gamebuster. Er ermöglicht dem Anwender die Eingabe von Codes, die bspw. auf den First Aid-Seiten der FUN GENERATION abgedruckt werden. Der Gamekiller kostet 79,90 DM, der Gamebuster 99,- DM.





Ein noch nicht erhältliches Zusatzgerät ist das Jolting Pack, eine Art Vibrator für das Joypad. Dieses Pack wird ebenfalls am unteren Port angeschlossen und überträgt passend zum Spiel Vibrationen auf das Pad.

Anfang 1998 soll das 64 DD erscheinen, ein neuartiges Speichermedium von Nintendo. Damit ist es möglich, komplexere Spiele mit bis zu 64 MB Speicherplatz (vgl.: CD = 650 MB) anzubieten. Außerdem ist eine Schnittstelle für den Internetzugang enthalten. Als Speichermedium fungieren beschreibbare High Density Magnetic Disks, die größer sind als eine herkömmliche 3,5"-Diskette. Die Übertragungsrate liegt bei 81 Sec. für 64 MB. Die Zugriffszeit beträgt 75 msec. Der echte Vorteil gegenüber der CD-Rom liegt in der Beschreibbarkeit. Erstes Spiel für das 64DD wird Zelda V sein.



## Nintendo 64: Die technischen Daten des Grundgerätes

**Hauptprozessor:**
64-Bit-R4300 RISC-CPU
Taktfrequenz 93,75

**Co-Prozessor:**
Sound-, Grafik- und DP- (Pixeldrawing) Prozessoren, Taktfrequenz 62,5 MHz

**Speicher:**
RAMBUS D-RAM 36-MBit, maximale Übertragungsrate 4.500 MBit/Sekunde

**Grafik:**
256x244 bis 640x480 Punkte; 16,7 Mio. Farben; flimmerfreier Interlace-Modus

**Besondere Funktionen:**
Z-Buffering, Anti-Aliasing, Texture Mapping, Perspektivenkorrektur

**Sound:**
16-Bit PCM Stereo mit 24 Kanälen, 44,1 KHz

**Schnittstellen:**
Anschluß für 64 MB, 3 3/4" Magnetic Disc-Drive, Memory Card Port für weitere externe Erweiterungen

**Maße:** 260x190x73mm

**Gewicht:** 1,1kg

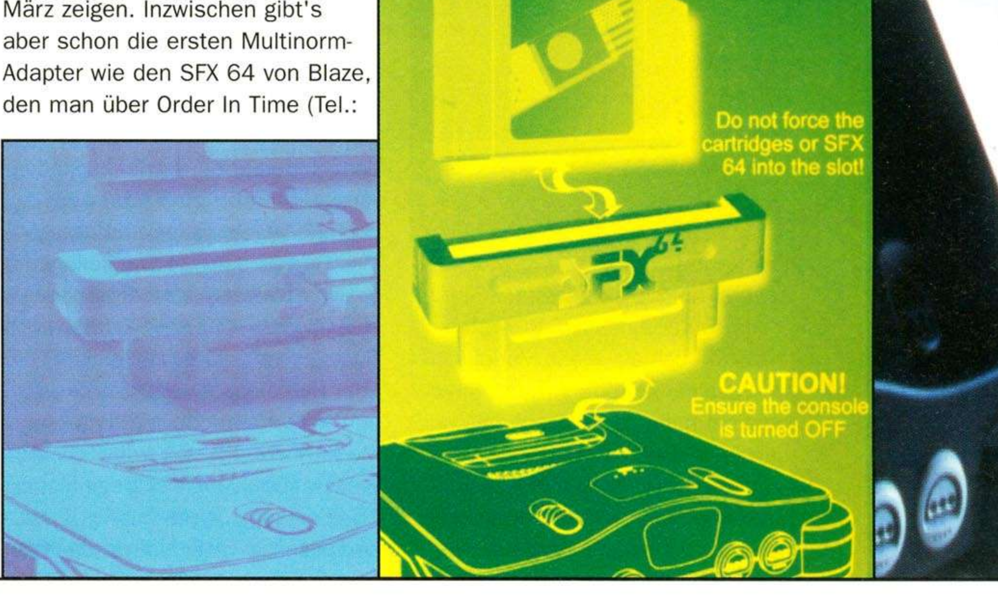
(Quelle: Nintendo)






## Nintendo 64: Importspiele

Kürzlich hat Nintendo of Japan wieder einmal zu einem vernichtenden Schlag gegen alle Arten von Nintendo 64-Importen ausgeholt. Die Importhändler bekamen plötzlich keine Grundgeräte, Joypads oder Software mehr, alles blieb beim deutschen Zoll hängen. Ob sich die Lage wieder entspannt, bleibt abzuwarten. Insider glauben jedoch nicht, daß man in Zukunft problemlos Nintendo 64-Software aus den USA oder Japan über Versandhändler kaufen kann. Warum Nintendo den Importspielern, die lieber mit 60 Hz als mit schwarzen Balken und 50Hz spielen, in die Suppe spucken will, bleibt unklar. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten. Ob die deutsche Konsole zur Multinormkonsole umgebaut werden kann, wird sich am ersten März zeigen. Inzwischen gibt's aber schon die ersten Multinorm-Adapter wie den SFX 64 von Blaze, den man über Order In Time (Tel.: 0711/616485) bestellen kann. Laut Hersteller soll dieser schon für die Euro-Norm geeignet sein, da man davon ausgeht, daß das Nintendo 64 einen ähnlichen Schutz wie das SNES aufweist.



## Nintendo 64: Die Spiele

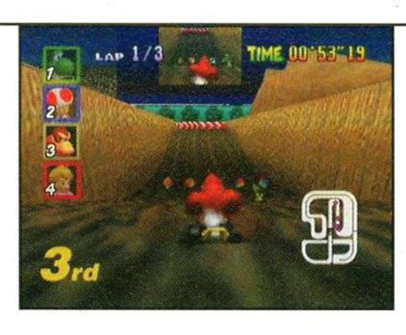


**Super Mario 64**
Der erste Mario-Titel gehört in jede Modulsammlung, das haben auch unsere amerikanischen bzw. japanischen Freunde so gesehen. Fast jeder Käufer eines Grundgerätes erstand auch ein Mario-Modul. Das reinrassige 3D-Jump'n Run besticht mit einer Vielzahl an Leveln, die sich in Aufbau und Grafik gemäß der Fortschritte des Spielers immer wieder ändern können. Mario besitzt eine noch nie dagewesene Palette an Fähigkeiten, die allerdings mit dem hervorragend durchdachten Pad leicht auszuführen sind. Ziel ist es, die entführte Prinzessin aus Bowsers Klauen zu befreien, dabei durchwandert Mario Eislandschaften, turnt über Luftschlösser, taucht in atemberaubend animierten Gewässern oder läuft Gefahr, im Sand einer ägyptischen Wüste zu versinken. SM64 macht langfristig Spaß, man kann zwar mit ca. 80 gesammelten Sternen das Spiel beenden, jedoch liegt der wahre Reiz im Auffinden der insgesamt 120 Sterne. Danach verliert der Titel noch lange nicht seinen Reiz, denn Mario beherrscht nun einen Dreifachsprung, mit dem das nochmalige Durchspielen einen ganz neuen Reiz erhält.

**(Test: FG 9/96, Rating: 10/10)**

**International Superstar Soccer 64**
(siehe Test J. League Perfect Striker in dieser Ausgabe)





**Mario Kart 64**
Das beste SNES-Rennspiel aller Zeiten erlebt seine Neuauflage auf dem Nintendo 64. Perfekte Steuerung, Driften bis zum Abwinken, genial designte Kurse und aggressive Gegner sind die Eckpfeiler zu einem Spielvergnügen der Sonderklasse. Essentiell sind Extras wie Suchgeschosse, Beschleuniger oder Bananenschalen, die man den Gegnern in den Weg legt. Mario Kart 64 ist die konsequente Weiterentwicklung des Originals: 16 ellenlange Strecken, vier Klassen inklusive Spiegelstrecken und acht Fahrer, die jedoch nicht mehr ein so unterschiedliches Fahrverhalten aufweisen wie auf der SNES-Version. Dank des Doppel- bzw. Vierfach-Splitscreen-Modus kann man mit maximal vier Teilnehmern am Joypad zocken. Mario Kart 64 wird vor allem Gruppenspieler über Jahre hinweg begeistern, zumal der Battle Mode nach dem Seek&Destroy-Prinzip zusätzlichen Reiz birgt.

**(Test: FG 1/97, Rating: 10/10)**

**Wave Race 64**
Die Alternative zu Mario Kart 64 ist eine Jet Ski-Simulation, wie es in dieser Form noch keine gab. Ihr habt die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Fahrern und Bikes, um insgesamt neun atemberaubend in Szene gesetzte Strecken zu bewältigen. Dabei werdet Ihr das Element Wasser so realistisch dargestellt sehen, daß man fast versucht ist, einen Eimer unter den Fernseher zu stellen. Mittels Splitscreen kann man auch zu zweit antreten, allerdings wird die Grafik dann etwas abgespeckt. Abgerundet wird Wave Race durch die



Stunt Kurse, auf denen Ihr Kunststücke mit Eurem Jetbike ausführen könnt. Wave Race ist auf keinen Fall zweite Wahl hinter Mario Kart, denn Wave Race hat einen minimal höheren Schwierigkeitsgrad und hält im Ein-Spieler-Modus in der höchsten Schwierigkeitsklasse immer noch eine Herausforderung bereit.

**(Test: FG 12/96, Rating 10/10)**



**Killer Instinct Gold**
Ein Prügelspiel für Fortgeschrittene, so muß man KI Gold wohl deklarieren. Nintendo präsentiert mit Rare ein 2D-Beat'em Up im 3D-Gewand, das trotzdem nicht im mindesten altbacken wirkt. das ausgeklügelte Combo-System mit Linkers (Zusammensetzen von Combos), Wurf-Combos, Combobreakern und vielem mehr muß mit einem eigens enthaltenen Trainingsmodus erst perfekt eintrainiert werden, sonst macht der Computer Euch chancenlos nieder. Obwohl grafisch und akustisch nicht in der absoluten Spitze, überzeugt KI Gold doch mit Gameplayqualitäten, die ihresgleichen suchen.

**(Test: FG 1/97, Rating: 10/10)**

**Pilotwings**
Flugsimulationen sind nicht jedermanns Sache, schon am ersten Pilotwings für SNES schieden sich die Geister. Auf dem Nintendo 64 nutzt das Programm die Grafikfähigkeiten voll aus. Dank der Edel-





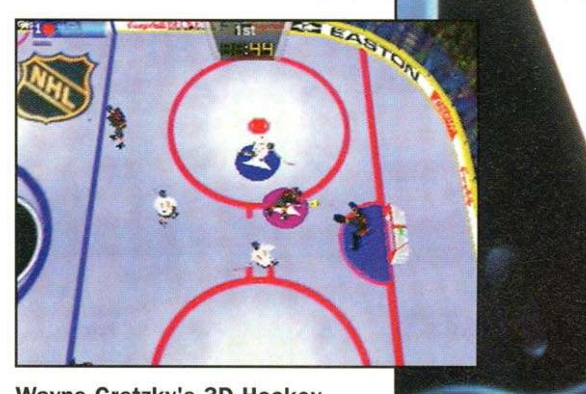
programmierer von Paradigm, die ihre Programme auch für die NASA erstellen, wurde ein nie gekanntes Fluggefühl erreicht; der Analogstick sorgt für das nötige Feingefühl bei der Steuerung. Wahlweise fliegt Ihr Geschicklichkeitstests mit einem Hangglider, einer Rucksackrakete (Rocket Belt) oder einem kleinen Helikopter. Später kommen noch Ikarus-Flügel, eine lebende Kanonenkugel und Sprungstiefel dazu. Man sollte sich vom Thema "Fliegen" schon angesprochen fühlen, sonst wird das Rumkurven in der Luft schon etwas öde. Nach dem Durchspielen geht viel vom Reiz verloren, trotzdem ist Pilotwings für ein Spielchen zwischendurch immer gut zu gebrauchen.

**(Test: FG 9/96, Rating: 9/10)**

**Shadows of the Empire**

Die verkaufsträchtige Star Wars-Lizenz machte diesen, im oberen Durchschnittsbereich angesiedelten Titel, zum zeitweiligen Dauergesprächsthema. Das fertige Programm ist eher ernüchternd. Vorwiegend hat man es mit 3D-Shooter-Elementen zu tun, die jegliche Innovation vermissen lassen. Wirklich hochklassig sind eigentlich nur die Flugsequenzen über den Eisplaneten Hoth. Absolut schrottig wurde die Hooverbike-Fahrt auf Tantooine gestaltet, die Weltraumschlachten sind relativ durchwachsen. Nach einmaligem Durchspielen bleibt ein schaler Nachgeschmack, das Modul wird wohl über kurz oder lang als Staubfänger dahinvegetieren. Die Grafik- und Soundwertung aus FG 2/97 sind leider falsch abgedruckt worden, richtig ist: Grafik: 7, Sound: 7. Wir bitten den Fehler zu entschuldigen. Ohne die Star Wars-Lizenz wäre SotE wohl völlig versackt.

**(Test: FG 2/97, Rating: 7/10)**

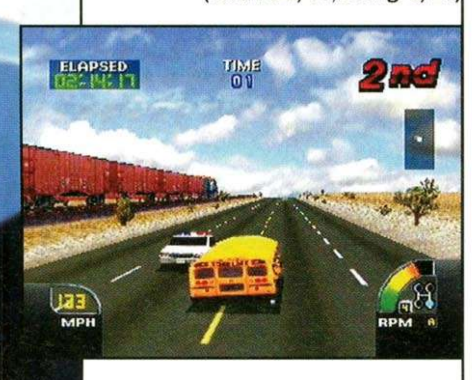


**Wayne Gretzky's 3D Hockey**

Eine astreine Automatenumsetzung des Williams-Spiels mit dem zugkräftigen Namen der Eishockey-Legende Wayne Gretzky kann dem Nintendo 64 nicht gerecht werden. Das Spieltempo läßt keine Zeit für taktische Finessen, oftmals weiß man nicht, warum der Puck wieder

einmal ins Tor ging. Insgesamt ein langweiliges Spiel, das selbst Sportspielfans nur bedingt anspricht.

**(Test: FG 1/97, Rating: 6/10)**




**Cruisn' USA**
Mit ein paar Kutschen heizt man über die blockartig aufbauenden Highways der USA, versucht 15 Etappen zu bewältigen und diesem Bleifußgebolze irgendetwas abzugewinnen. Allerdings taugte auch der Automat nicht viel.

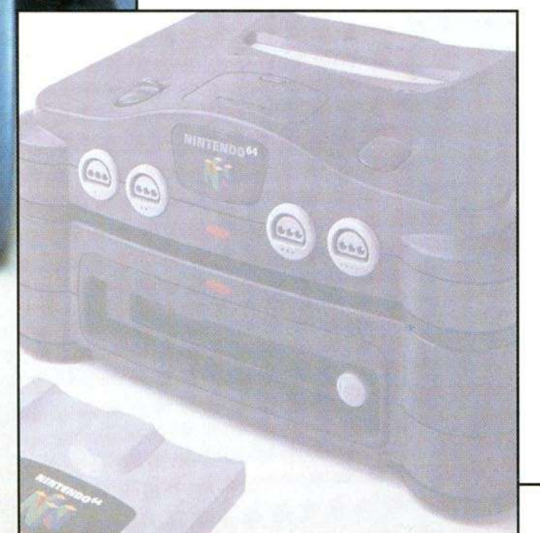
**(Test: FG 2/97, Rating: 5/10)**

**St. Andrews Old Course**
Über dieses lieblos dahingeschlampte und hochnotpeinliche Golfspiel breiten wir lieber den Mantel des Schweigens. Wer mehr wissen will:

**(Test: FG 2/97, Rating: 4/10)**

## Nintendo 64: Anspruch und Realität

Nintendos Rechnung ging nicht ganz auf. Ausschließlich Exklusivprodukte wollte man für das Nintendo 64 haben, betrachtet man jedoch die Liste, so fällt doch der ein oder andere Bekannte auf.



Auch der Dreamteam-Gedanke hat sich schon nach wenigen Spielen verflüchtigt. Ausrutscher wie Cruis'n USA, Wayne Gretzky oder St. Andrews Old Course werden keine Einzelfälle bleiben, auch für das Nintendo 64 wird ein hohes Maß an Trash auf den Markt kommen. Es ist ja auch nachvollziehbar, daß ein Shigeru Miyamoto nicht jede Woche Titel wie Mario Kart oder Mario 64 aus dem Ärmel zaubern kann. Immerhin haben die Programmierarbeiten an Mario 64 zwei Jahre und ein Team von 20 Mann in Anspruch genommen. Ihr solltet also auch in Zukunft lieber erst den Test zu einem Spiel lesen, bevor Ihr bis zu 170,-DM für ein Modul auf die Ladentheke legt.

## GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Nintendo of Europe wollen wir eines der ersten Nintendo 64-Sets inkl. Mario 64 und Pilotwings unter's Volk bringen.



Eine einfache Frage müßt Ihr jedoch noch beantworten: Welche Spiele für das Nintendo 64 wurden bis jetzt (!) mit 10/10-Punkten in der FUN GENERATION bewertet?

Schickt Eure Postkarte mit der richtigen Antwort an:

***FUN GENERATION***
***Stichwort: "Nintendo 64 her!"***
***Max-Planck-Str. 13***
***97204 Höchberg***

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 28. 2. 1997

## Nintendo 64: Was kommt in Zukunft

| Spiel | Hersteller |
|---|---|
| Ace Driver | Namco |
| Alien Trilogy | Acclaim |
| Big Hurt Baseball | Acclaim |
| Blade & Barrel | Kemco |
| Blast Corps. | Nintendo |
| Body Harvest | Nintendo |
| Bomberman 64 | Hudson Soft |
| Buggie Buggie | Angel Studios |
| Chameleon Kid | Nihon Systems |
| Clayfighter 3 | Interplay |
| Climber 64 | Interplay |
| Creator | Nintendo |
| Cu-on-pa | T&E Soft |
| Dark Rift | Vic Tokai |
| Dead Ahead | Optical |
| Die Schlümpfe 64 | Infogrames |
| Donkey Kong World | Rare |
| Doraemon | Epoch |
| Dxxx 64 | Williams |
| Dragon Quest VII | Enix |
| Dual Heroes | Hudson Soft |
| Duke Nukem 3D | Apogee |
| Dynamite Soccer | Imagineer |
| FIFA 97 | EA Sports |
| Freak Boy | Virgin |
| F-Zero 64 | Nintendo |
| Go! Go! Troublemakers | Enix |
| Goldeneye 007 | Rare |
| Golf | Nintendo |
| The Great Emp. | Nintendo |
| Hexen 64 | Raven |
| Human Grand Prix | Human |
| J. League Live 64 | Victor |
| Jungle Strike | Electronic Arts |
| Ken Griffy Jr. Baseball | Rare |
| Kirby's Air Ride | Nintendo |
| Mahjong Master | Konami |
| Mission: Impossible | Ocean |
| Mother 3 | Nintendo |
| Multi Racing | Imagineer |
| New Hagane | Hudson |
| Power Baseball | Konami |
| Power League 64 | Hudson |
| Rev Limit | Seta |
| Robotech | Gametek |
| Shogukan Nighter | Imagineer |
| Sonicwings Assault | Video Systems |
| Starfox 64 | Nintendo |
| Star Gladiator | Virgin |
| Super Mario RPG 2 | Nintendo |
| Tales of Phantasia 2 | Namco |
| The Mystical Ninja 64 | Konami |
| Top Gear Rally | Kemco |
| Ultra Descent | Interplay |
| Ultimate Racer | Acclaim |
| Virtual Pro Wrestling | Asmik |
| War Gods | Williams |
| Wet Corpse | Vic Tokai |
| Wild Choppers | Seta |
| Wonder Project J2 | Enix |
| Yoshi's Island 64 | Nintendo |
| Zelda V | Nintendo |

# Order in Time

**Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart**
**Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)**

## Saturn

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Saturn ohne Spiel | 349.90 |
| Saturn mit Command & Conq. | 439.00 |
| Game Buster | 79.90 |
| Advanced Milit. Comman. 2 jp | 90.00 |
| Alien Trilogy | 95.00 |
| Alone in the Dark 2 | 95.00 |
| Amok | 90.00 |
| Andretti Racing | 95.00 |
| Area 51 | 100.00 |
| Athlete Kings | 90.00 |
| Bedlam | 95.00 |
| Black Dawn | 95.00 |
| Bug Too!! | 90.00 |
| Command & Conquer | 100.00 |
| Crusader: No Remorse | 95.00 |
| Dark Savior | 95.00 |
| Daytona USA CCE | 100.00 |
| Die Hard Arcade jap | 120.00 |
| Discworld | 90.00 |
| Dragon Force us | 100.00 |
| Exhumed | 95.00 |
| Fatal Fury 3 jap | 50.00 |
| FIFA Soccer 97 | 90.00 |
| Fighters Megamix us | 110.00 |
| Fighting Vipers dt/jp | 95.00/75.00 |
| Hardcore 4*4 | 95.00 |
| Heart Of Darkness | 100.00 |
| Hexen | 100.00 |
| Iron & Blood | 95.00 |
| Iron Storm us | 110.00 |
| Jewel Oracle | 95.00 |
| Krazy Ivan | 95.00 |
| Lost Vikings 2 | 95.00 |
| Madden 97 | 95.00 |
| Mr. Bones | 95.00 |
| NBA Jam Extreme | 95.00 |
| NBA Live 97 | 90.00 |
| Nights und Controller dt | 135.00 |
| NHL 97 | 90.00 |
| NHL Powerplay | 95.00 |
| Project Overkill | 95.00 |
| Return Fire | 100.00 |
| Riglord Saga 2 jp | 100.00 |
| Samurai Shodown jap | 130.00 |
| Scorcher | 95.00 |
| Sonic 3D Blast us | 95.00 |
| Space Hulk us/dt | 70.00/95.00 |
| Soviet Strike | 95.00 |
| Street Racer | 95.00 |
| Story Of Thor 2 | 95.00 |
| Three Dirty Dwarves | 90.00 |
| Tomb Raider | 95.00 |
| Tunnel B1 | 95.00 |
| Sega Worldwide Soccer 96 dt | 95.00 |
| Virtua Cop 2 | 95.00 |
| Virtua Cop 2 + Gun | 135.00 |
| Virtual On | 95.00 |
| World Series Baseball 2 | 95.00 |
| WWF In Your House | 95.00 |
| X2 - Project X | 100.00 |
| Back up Memory | 105.00 |
| MPEG-Karte | 320.00 |
| Adapter für Importspiele | 40.00 |

## PlayStation

| Artikel | Preis |
|---|---|
| PlayStation | 289.00 |
| 2-Xtreme | 95.00 |
| A-Train | 95.00 |
| Area 51 | 100.00 |
| Baphomets Fluch | 95.00 |
| Bedlam | 95.00 |
| Black Dawn | 95.00 |
| Bubble Bobble | 90.00 |
| Command & Conquer | 100.00 |
| Contra Legacy Of War | 100.00 |
| Cool Boarders | 95.00 |
| Crash Bandicoot dt | 105.00 |
| Crash Bandicoot Hintbook | 30.00 |
| The Crow - City Of Angels | 95.00 |
| Crusader: No Remorse | 90.00 |
| Dark Forces | 95.00 |
| Descent 2 | 95.00 |
| Destruction Derby 2 | 100.00 |
| Disruptor | 90.00 |
| Dragonheart | 95.00 |
| Exhumed | 95.00 |
| FIFA Soccer 97 | 90.00 |
| Formel 1 | 105.00 |
| Hexen | 100.00 |
| Int. Superstar Soccer | 100.00 |
| Jet Rider | 95.00 |
| Kings Field 2 us | 110.00 |
| Legacy of Kain | 95.00 |
| Legacy Of Kain Hintbook | 30.00 |
| Lost Vikings 2 | 95.00 |
| Madden NFL 97 | 90.00 |
| Namco Museum 3 | 95.00 |
| Nascar Racing | 95.00 |
| NBA In The Zone 2 | 100.00 |
| NBA Live 97 | 90.00 |
| NHL 97 | 90.00 |
| NHL Powerplay 97 | 95.00 |
| Onside Soccer | 95.00 |
| Pandemonium | 95.00 |
| Persona us | 110.00 |
| Player Manager | 95.00 |
| Po´ed | 95.00 |
| Power Move Wrestling | 95.00 |
| Rage Racer jap | 140.00 |
| Rebel Assault 2 | 95.00 |
| Reloaded | 95.00 |
| Resident Evil | 100.00 |
| Resident Evil Hintbook | 30.00 |
| Return Fire | 95.00 |
| Road Rage | 100.00 |
| Sampras Extreme Tennis | 90.00 |
| Sim City 2000 | 95.00 |
| Soviet Strike | 90.00 |
| Spot Goes To Hollywood | 95.00 |
| Star Gladiator us/dt | 70.00/95.00 |
| Star Gladiator Hintbook | 30.00 |
| Steel Harbinger | 90.00 |
| Street Racer | 90.00 |
| Suikoden us | 100.00 |
| Super Sonic Racers | 90.00 |
| Tekken 2 | 105.00 |
| Tekken 2 Hintbook | 30.00 |
| Tilt | 95.00 |
| Tobal 1 jap/dt | 80.00/95.00 |
| Tomb Raider | 95.00 |
| Tomb Raider Hintbook | 30.00 |
| Twisted Metal 2 | 95.00 |
| Victory Boxing | 95.00 |
| Warhammer | 95.00 |
| wipEout 2097 | 105.00 |
| X-Com 2 | 95.00 |
| Diverse Spiele | 60.00 |
| Cobra Gun | 79.90 |
| Memory Card 320 | 80.00 |

**JETZT NEU!!!**
**ALLE SENDUNGEN VERSANDKOSTENFREI!**

## Nintendo 64

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Nintendo 64 + Mario 64 dt | 495.00 |
| Nintendo 64 dt | 395.00 |
| 3D Control Pad | 65.00 |
| Antennenkabel | 55.00 |
| Pad Verlängerung | 25.00 |
| Memory Card 1MB | 75.00 |
| Goeman | 145.00 |
| Int. Superstar Soccer | 145.00 |
| Pilotwings 64 | 125.00 |
| Shadows Of The Empire | 145.00 |
| Super Mario 64 | 100.00 |
| Super Mario 64 Spieleberater | 30.00 |
| Wace Racer | 105.00 |

## Super Nintendo

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Donkey Kong Country 3 | 135.00 |
| FIFA Soccer 97 | 120.00 |
| NBA Live 97 | 120.00 |
| NHL Hockey 97 | 120.00 |
| Sim City 2000 | 130.00 |
| Street Fighter Alpha 2 | 130.00 |

## SNES Rollenspiele

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Robotrek us | 90.00 |
| Bahamut Lagoon jp | 200.00 |
| Brainlord us | 90.00 |
| Breath Of Fire 2 dt | 110.00 |
| Civilization us | 130.00 |
| Chrono Trigger us | 140.00 |
| Chrono Trigger Hint Book | 30.00 |
| Dragons Quest VI jap | 200.00 |
| Liberty of Death us | 140.00 |
| Lord Of The Rings dt Texte | 100.00 |
| Lufia 2 us/dt | 140.00/115.00 |
| Lufia 2 Hintbook | 30.00 |
| New Horizons us | 130.00 |
| Paladins Quest us | 115.00 |
| Secret Of Mana 3 jap | 200.00 |
| Secret of the stars us | 130.00 |
| Super Mario RPG us | 140.00 |
| Super Mario RPG jp | 70.00 |
| Super Mario Hintbook us | 30.00 |
| Terranigma | 115.00 |
| Ultima: False Prophet us | 130.00 |
| Ultima: Ruins of Virtue us | 130.00 |

## Mega Drive

| Artikel | Preis |
|---|---|
| FIFA Soccer 97 | 105.00 |
| Intern. S. Soccer Deluxe | 85.00 |
| Micro Machines Military | 90.00 |
| NBA Live 97 | 105.00 |
| NHL 97 | 105.00 |

Rebel Assault II
PS 95.00 DM

## Zeitschriften

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Game Fan | 17.00 |
| PlayStation + CD engl. | 25.00 |
| Saturn + CD engl. | 25.00 |



Legacy Of Kain
PS 95.00 DM

## Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00




NHL 97
PS/SAT 90.00 DM

## Großhandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

# Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

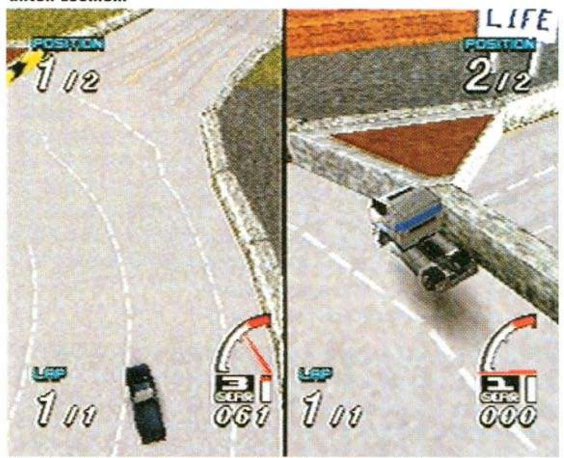
Stephan Girlich

# SPEEDSTER

**Halsbrecherische Rennaction verspricht uns Psygnosis mit Speedster. Der Racer orientiert sich an Codemasters Micro Machines, ohne dessen Comic-Charakter zu imitieren. Der Spielablauf an sich ist sehr simpel gehalten.**



**Die Entfernung der Perspektive läßt sich stufenlos nach oben und unten zoomem**



**Der Zwei-Spieler-Modus vollzieht sich ohne spürbaren Geschwindigkeitsverlust**

Man fährt gegen sieben Kontrahenten und ein Zeitlimit, auf Extras wie Power Ups oder Waffen wurde gänzlich verzichtet. Drei Rennmodis (Championship, Single Race, Time Trial), acht Strecken und zwei Kategorien an Fahrzeugen (High Performance - Sportwagen, Heavy Metal - Nutzfahrzeuge) sind die anfänglichen Eckpfeiler des Spiels. Abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad eröffnet man sich nach erfolgreichem Durchspielen den Zugang zu zwei weiteren Championship-Modis (Reverse, Super) und einer völlig abgefahrenen Bonusstrecke (Sunken



**Alle Strecken sind sehr Detailverliebt gestaltet**

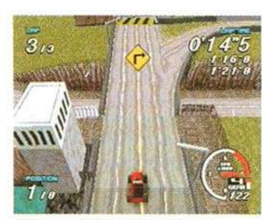
City - Atlantis). Die Kurse mitsamt Fahrzeugen und allen Objekten sind komplett in 3D modelliert, und Pseudo-3D-Parallax-Scrolling zaubert plastische Grafikeffekte auf den Screen, zudem hat jede Strecke seine eigene Thematik und Tücken. Angefangen bei den verschiedensten Untergründen wie Schnee, Schotter oder Sand über Haarnadelkurven und Abkürzungen bis hin zu den aggressiv drängelnden Gegnern ist es ein hartes Stück Arbeit, die Rennen als Erster zu beenden, was gleichbedeutend mit der Qualifikation für den nächsten Kurs ist.

## Einstiegs-Racer

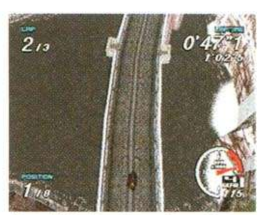
Speedster lebt von seiner sehr realistisch anmutenden und tadellos programmierten Grafik, dem extrem abwechslungsreichen Streckendesign und dem supereinfachen Handling der Miniflitzer. Schön ist auch, daß sich der Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen ohne auffällige Detail- und Geschwindigkeitsverluste präsentiert. Die Pal-Version wird mit 25fps laufen und nicht im Letterbox-Format, also ohne störende schwarze Balken sein. Weitere technische Daten sind: light sourcing für Vehikel und Umwelt, gouraud shading und eine dynamische Kameraperspektive in der Wiederholung eines Rennens (nicht bei Nutzung eines NeGcons). Alles in allem verspricht Speedster ein perfekt inszeniertes Rennabenteuer ohne allzu hohen Anspruch zu werden.



**Das Fahrgefühl erinnert etwas an Virtua Racing**



**Warnschilder kündigen Kurven an**



**Der Reiz der Strecken liegt im abgefahrenen Verlauf**



**Karambolagen vermindern die Geschwindigkeit**

| | |
|---|---|
| **System:** | **.....PlayStation** |
| **Genre:** | **.....Rennspiel** |
| **Spieler:** | **.....1-2** |
| **Hersteller:** | **.....Psygnosis** |
| **Entwickler:** | **.....Psygnosis** |
| **Testmuster:** | **.....Psygnosis** |
| **Veröffentlichung:** | **.....April** |

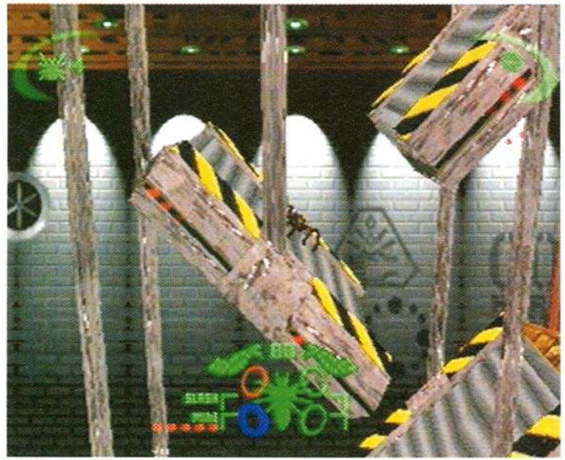


**Nur am Start ist das Feld noch dicht beisammen**

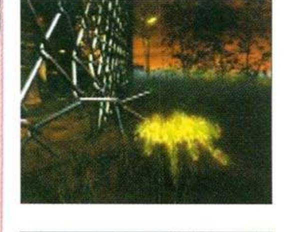
# SPIDER

Götz Schmiedehausen

**Wer in ein etwas eingeschlafenes Kaffeekränzchen blitzschnell Leben und Temperament bringen möchte, braucht nur auf einen eventuell gerade von der Decke hängenden Arachnoiden hinzuweisen.**


Hier steht man Angriffen recht hilflos gegenüber


Ein vorsorglicher Schuß um die Ecke grillt das Ungeziefer



Je nach Größe und Behaarung erhöht sich der Flucht- und Kreischfaktor, obwohl die Tierchen in unseren Breitengraden weder giftig noch schädlich sind. In diesem Spiel mutiert ein Wissenschaftler zur Cyber-Tarantel und muß sich mit allerlei Waffen wie Suchraketen, Flammenwerfer oder Minen gegen natürliche Gegner wie Wespen, Skorpione, Riesenmotten oder feindliche Spinnen seiner "Haut" erwehren. Der Spider läuft in bester Jump'n Run-Manier über oder unter allen Arten von Plattformen und sammelt Cyberzubehör ein, mit dem er langsam zur Terminatorspinne wird. Der Schwierigkeitsgrad steigt beim Gang durchs Laboratorium langsam und gleichmäßig an, besonders knifflig und anspruchsvoll sind die Kämpfe gegen Insekten, die ebenfalls mit Geschützen ausgestattet sind.


Homing Missles finden immer ihr Ziel


Die Perspektive dreht sich teilweise mit

## Spiderman is having you for dinner tonight

Was man bisher in Sachen Leveldesign und Abwechslungsreichtum sehen konnte, war durchaus sehr positiv. Die Abschnitte sind verwinkelt, das Spinnenvieh schwingt sich am hauseigenen Faden an unwegbare Stellen, läuft an Wänden und Decke, bis es am Ende eines Levels auf einen Endgegner stößt. Die Animation ist atemberaubend, alle Objekte wurden mittels Motion Capture-Verfahren in Wallung gebracht, und die intelligente Kamera schwenkt Euch immer auf die Höhe des Geschehens. Im April werden wir erfahren, ob Spider wirklich der zu vermutende Toptitel ist.







Die Laufbänder können sehr störend werden

| | |
|---|---|
| System: | .....PlayStation |
| Genre: | .....Jump'n Shoot |
| Spieler: | .....1 |
| Hersteller: | .....BMG |
| Entwickler: | .....Boss Game Studios |
| Testmuster: | .....BMG |
| Veröffentlichung: | .....April |

Neue Rufnummern !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>
**Tel.: 02504 - 9330 - 0**
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

PSX 379,95

Bernd Herfurth

# FREAK'S SHOP

SATURN 379,95

**Service-Hotline**
Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14
**Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte**

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Wir übernehmen keine Garantie auf Kompatibilität. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

## MEGA DRIVE

| Titel | Preis |
|---|---|
| ALIEN SOLDIER | 49,95 |
| Donald Duck Maui Mallard | 79,95 |
| DRAGONS REVENGE | 49,95 |
| E.A. Boxing-Toughman C. | 49,95 |
| FIFA SOCCER '96 | 59,95 |
| FIFA SOCCER '97 | 109,95 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | 49,95 |
| KÖNIG DER LÖWEN | 69,95 |
| **Micro Machines Military** | **109,95** |
| NBA Live '97 | 109,95 |
| NHL HOCKEY '96 | 59,95 |
| OLYMPIC Summer Games | 79,95 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 49,95 |
| PGA TOUR GOLF '96 | 59,95 |
| PINOCCHIO | 89,95 |
| POCAHONTAS | 89,95 |
| PRIMAL RAGE | 49,95 |
| PROBOTECTOR | 49,95 |
| RISTAR | 49,95 |
| SCHLÜMPFE, DIE | 69,95 |
| SHADOWRUN <US> | 59,95 |
| SHANGHAI 2 <US> | 79,95 |
| SONIC 3 | 69,95 |
| SONIC 3D | 99,95 |
| SONIC & KNUCKLES | 49,95 |
| SONIC SPINBALL <A> | 49,95 |
| SUBTERANIA | 49,95 |
| S. STREETFIGHTER 2 <A> | 69,95 |
| TOTAL FOOTBALL | 49,95 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 99,95 |
| VIRTUA RACING | 59,95 |
| WORMS | 79,95 |

### Sonderangebote :

| Titel | Preis |
|---|---|
| COMIX ZONE | 39,95 |
| DYNAMITE HEADY | 39,95 |
| E.A. IMG Int. Tennis Tour | 29,95 |
| EARTH WORM JIM | 39,95 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 39,95 |
| EXO SQUAD | 39,95 |
| GAUNTLET 4 | 39,95 |
| JURASSIC PARK | 29,95 |
| MEGA MAN 1-3 | 39,95 |
| MEGA SWIV | 39,95 |
| MR. NUTZ | 39,95 |
| NBA Jam T. E. | 39,95 |
| RUGBY WORLD CUP '95 | 39,95 |
| SLAM MASTERS | 39,95 |

### MD-ZUBEHÖR :

| Artikel | Preis |
|---|---|
| MD 1 <über RGB> | 149,95 |
| 3 / 6 BUTTON PAD | je 29,95 |
| ADAPTER <NTSC-PAL> | 24,95 |
| NETZTEIL MD 1 & 2 | je 19,95 |
| RGB MD 1 & 2 <Scart> | je 19,95 |

### MEGA DRIVE 32X

verschiedene Spiele ab 19,95

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

## MEGA-CD

| Titel | Preis |
|---|---|
| BACK UP RAM | 69,95 |
| 5 Games in One | 39,95 |
| BATMAN RETURNS | 19,95 |
| CobraCommand &SolFeace | 39,95 |
| ECCO THE DOLPHIN | 29,95 |
| FORMULA 1 <US> | 39,95 |
| MEGA RACE <US> | 59,95 |
| MICROCOSM | 29,95 |
| NHL Hockey '95 | 19,95 |
| POWERMONGER | 19,95 |
| REBEL ASSAULT <US> | 59,95 |
| WING COMMANDER <US> | 59,95 |

## SEGA SATURN

| Titel | Preis |
|---|---|
| Alien Trilogy dt.&A/uncut | je 89,95 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 79,95 |
| ATHLETE KINGS | 89,95 |
| BAKU BAKU ANIMAL | 59,95 |
| BATMAN FOREVER | 89,95 |
| BLAM! MACHINEHEAD | 89,95 |
| BLAZING DRAGONS | 79,95 |
| Blazing Tornado Wrestling j | 39,95 |
| BREAKPOINT Tennis | 79,95 |
| BUBBLE BOBBLE | 69,95 |
| BUG | 79,95 |
| **Command & Conquer** | **79,95** |
| **CRIME WAVE** | **89,95** |
| Daytona USA Special Ed. | 99,95 |
| EARTHWORM JIM 2 | 79,95 |
| EURO SOCCER '96 | 69,95 |
| EXHUMED | 89,95 |
| FIGHTING VIPERS | 79,95 |
| GUN GRIFFON | 79,95 |
| HARDCORE 4x4 | 89,95 |
| IMPACT RACING | 79,95 |
| **INCREDIBLE HULK** | **89,95** |
| IRON MAN X... | 79,95 |
| IRON STORM 2 <j> | 69,95 |
| JEWELS OF ORACLE | 89,95 |
| MAGIC CARPET | 69,95 |
| MYST | 69,95 |
| **NBA Jam Extreme** | **89,95** |
| NIGHTS & Analog-Pad | 129,95 |
| Off World Interceptor | 69,95 |
| OLYMPIC SOCCER | 79,95 |
| PANZER DRAGOON 2 | 89,95 |
| PRO PINBALL | 79,95 |
| PUZZLE BOBBLE 2 | 69,95 |
| ROAD RASH | 79,95 |
| ROBOPIT | 79,95 |
| SHINING WISDOM | 79,95 |
| SIM CITY 2000 | 79,95 |
| SPACE HULK | 79,95 |
| **STREET RACER** | **89,95** |
| STREETFIGHTER ALPHA 2 | 89,95 |
| STORY OF THOR 2 | 79,95 |

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi. 12.00 - 16.00 unter 02504-9330-12 zuständig

## SEGA SATURN

| Titel | Preis |
|---|---|
| Thunderhawk 2 <A> (uncut) | 79,95 |
| TILT | 79,95 |
| TOMBRAIDER | 99,95 |
| Toshinden Remix | 69,95 |
| **TOSHINDEN URA** | **89,95** |
| TRUE PINBALL | 79,95 |
| **TUNNEL B1** | **89,95** |
| VIRTUA COP & GUN | 129,95 |
| VIRTUA COP 2 | 89,95 |
| VIRTUA COP 2 & GUN | 129,95 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 89,95 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | 79,95 |
| VIRTUAL GOLF | 79,95 |
| VIRTUAL ON | 79,95 |
| WIPE OUT | 79,95 |
| WORLDWIDE SOCCER '97 | 89,95 |
| **WWF In your House** | **89,95** |
| X-MEN | 69,95 |

### Sonderangebote:

| Titel | Preis |
|---|---|
| BATTLE MONSTER <j> | 39,95 |
| Clockwork Knight 1&2 | je 49,95 |
| CYBERIA | 49,95 |
| DAYTONA U.S.A. | 49,95 |
| DEFCON 5 | 49,95 |
| FIFA SOCCER | 39,95 |
| GALACTIC ATTACK | 49,95 |
| GALAXY FIGHT | 49,95 |
| GUARDIAN HEROES | 59,95 |
| Johnny Bazookatone | 49,95 |
| NBA Action Basketball | 59,95 |
| PANZER DRAGOON | 49,95 |
| PEBBLE BEACH GOLF | 49,95 |
| PRIMAL RAGE | 59,95 |
| SEGA RALLY | 59,95 |
| SHINOBI X | 49,95 |
| SLAM'N JAM | 59,95 |
| STREETFIGHTER - MOVIE | 49,95 |
| STRIKER '96 | 59,95 |
| THEME PARK | 49,95 |
| TITAN WARS | 49,95 |
| VICTORY BOXING | 59,95 |
| VICTORY GOAL | 49,95 |
| VIRTUAL HYDLIDE | 49,95 |
| WRESTLEMANIA ARCADE | 59,95 |

### ZUBEHÖR:

| Artikel | Preis |
|---|---|
| **SATURN** | **379,95** |
| **1 Jahr Garantie, incl. RGB-Scart Kabel, Joypad, 3 Demo-CD's** | |
| **SATURN & Command & Conquer** | **439,95** |
| Act. Replay / Game Buster | 89,95 |
| BACK UP MEMORY | 79,95 |
| JOYPAD <versch.> | je 39,95 |
| MOUSE | 69,95 |

**A = Ausländische Anleitung !**

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

## SUPER NINTENDO – PAL VERSION

| Titel | Preis |
|---|---|
| ASTERIX & OBELIX | 99,95 |
| BREATH OF FIRE 2 | 89,95 |
| Donald Duck Maui Mallard | 109,95 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 99,95 |
| D.K.C. 2 <dt.Anleitung> | 99,95 |
| D.K.C. 3 <dt. Anleitung> | 119,95 |
| EARTHWORM JIM 2 | 69,95 |
| FIFA SOCCER '96 | 89,95 |
| ILLUSION OF TIME | 99,95 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER | 89,95 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | 89,95 |
| MR. DO | 79,95 |
| **NBA Live '97** | **119,95** |
| NHL Hockey '97 | 119,95 |
| PGA Tour Golf '96 | 69,95 |
| PINOCCHIO | 89,95 |
| PUZZLE BOBBLE 2 | 59,95 |
| Secret of Evermore/Mana | je 109,95 |
| **SIM CITY 2000** | **129,95** |
| SPIROU | 79,95 |
| STAR TREK TNG <ausführliche deutsche Anleitung> | 89,95 |
| Streetfighter Alpha 2 | 129,95 |
| SUPER MARIO WORLD 2 | 99,95 |
| S. STREETFIGHTER 2 <j> | 69,95 |
| TETRIS ATTACK | 79,95 |
| TIM IN TIBET <A> | 79,95 |
| TOY STORY | 79,95 |
| WEAPON LORD <A> | 79,95 |
| **WINTER GOLD** | **109,95** |
| Wrestlemania Arcade | 69,95 |
| WWF Raw & Video | 59,95 |

### SONDERANGEBOTE:

| Titel | Preis |
|---|---|
| ALIEN 3 | 49,95 |
| BATMAN FOREVER | 49,95 |
| CUTTHROUT ISLAND | 39,95 |
| DEMONS CREST | 49,95 |
| Hebereke Popoon 1 & 2 | je 39,95 |
| INCR. CRASH DUMMIES | 39,95 |
| JUDGE DREDD | 49,95 |
| LEGEND | 39,95 |
| SPAWN | 39,95 |
| SUPER PUNCH OUT | 49,95 |
| UNIRALLY | 49,95 |
| URBAN STRIKE | 49,95 |

### ZUBEHÖR:

| Artikel | Preis |
|---|---|
| 5 Spieler Adapter | 29,95 |
| ADAPTER US / PAL | 29,95 |
| ANTENNENKABEL | 19,95 |
| ANTENNEN-UMSCHALTER | 4,95 |
| NETZTEIL | 19,95 |
| SCART / RGB KABEL | 19,95 |

## GAMEBOY

| Titel | Preis |
|---|---|
| DR. MARIO | 39,95 |
| S.MARIO LAND 1 - 3 | je 39,95 |
| TETRIS ATTACK | 49,95 |

...........und viele andere!

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

## PlayStation

**PSX & Tasche & Pad & Memory Card & F 1 549,95**

| Titel | Preis |
|---|---|
| Action Replay Game Buster | 79,95 |
| ANTENNENKABEL | 49,95 |
| GUN | 79,95 |
| JOYPAD "Orginal" | 49,95 |
| LENKRAD "Mad Catz" | 129,95 |
| LINK KABEL | 39,95 |
| MEMORY CARD | 39,95 |
| MEMORY CARD <8 MB> | 69,95 |
| neGcon <Analog-Pad> | 79,95 |
| Stabile PSX Tragetasche | 19,95 |
| **StabilePSX Tragetasche & Memory Card & Org. Pad** | **89,95** |
| RGB KABEL | 29,95 |
| A-TRAIN -A.IV Evolution G. | 99,95 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 79,95 |
| ASSAULT RIGS <Link> | 69,95 |
| BAPHOMET'S FLUCH | 89,95 |
| **BATMAN FOREVER** | **89,95** |
| CHEESY | 79,95 |
| **Command & Conquer mit Zusatzlevels** | **109,95** |
| CRASH BANDICOOT | 99,95 |
| DARKSTALKERS | 79,95 |
| **DESTRUCTION DERBY 2** | **99,95** |
| DISRUPTOR | 89,95 |
| EARTHWORM JIM 2 | 79,95 |
| EXTREME GAMES | 69,95 |
| FIRO & KLAWD | 89,95 |
| FLOATING RUNNER | 79,95 |
| FORMULA 1 <Link> | 99,95 |
| HARDCORE 4x4 | 89,95 |
| HYPER TENNIS | 89,95 |
| IN THE HUNT | 79,95 |
| **INRC. HULK** | **89,95** |
| INT. MOTO X | 89,95 |
| IRON & BLOOD | 89,95 |
| JUMPING FLASH 2 | 99,95 |
| KONAMI GOLF | 79,95 |
| LOMAX | 89,95 |
| LONE SOLDIER <uncut> | 69,95 |
| MOTOR TOON 2 | 89,95 |
| MYST | 89,95 |
| NAMCO MUSEUM 1 & 2 | je 89,95 |
| NAMCO SOCCER | 89,95 |
| NAMCO TENNIS | 89,95 |
| NBA LIVE '96 | 69,95 |
| PANDEMONIUM | 89,95 |
| PITBALL | 89,95 |
| PRO PINBALL | 69,95 |
| **PRO WRESTLING...** | **89,95** |
| PROJEKT OVERKILL | 89,95 |
| RE-LOADED | 89,95 |
| RESIDENT EVIL | 89,95 |
| Reident Evil & Spielberater | 109,95 |
| RETURN FIRE | 89,95 |
| Ridge Racer Revol. <Link> | 89,95 |
| ROBOPIT | 79,95 |
| SAMPRAS Extreme Tennis | 89,95 |
| SIM CITY 2000 | 89,95 |
| SOVIET STRIKE | 89,95 |
| STAR GLADIATOR | 89,95 |
| **STEEL HARBINGER** | **89,95** |
| STREET RACER | 89,95 |
| Street Fighter Alpha 2 | 89,95 |
| SUPERSONIC RACERS | 79,95 |
| TEKKEN 2 | 99,95 |
| **TILT** | **79,95** |
| TIME COMMANDO | 89,95 |
| TOMRAIDER | 89,95 |
| TRUE PINBALL | 69,95 |
| TUNNEL B1 | 89,95 |
| **VICTORY BOXING** | **89,95** |
| VIEW POINT | 69,95 |
| WIPE OUT 2097 <Link> | 99,95 |
| WORMS | 79,95 |
| **WWF In your House** | **89,95** |
| X 2 | 79,95 |
| X-COM Terror from the D. | 89,95 |

Arne Döhlinger ist für Endkunden zuständig

### SONDERANGEBOTE:

| Titel | Preis |
|---|---|
| GALAXY FIGHT | 49,95 |
| GEX | 59,95 |
| GOAL STORM | 49,95 |
| JUPITER STRIKE | 49,95 |
| NOVASTORM | 59,95 |
| Off World INT."Autorennen" | 59,95 |
| PUZZLE BOBBLE 2 | 59,95 |
| PRIMAL RAGE | 59,95 |
| SHELL SHOCK <A> | 59,95 |
| SLAM 'n JAM | 59,95 |
| Streetfighter the Movie | 59,95 |
| STRIKER '96 | 59,95 |
| THUNDERHAWK "uncut/A" | 59,95 |
| WORLD CUP GOLF | 49,95 |
| WRESTLEMANIA Arcade | 49,95 |
| ZERO DIVIDE | 49,95 |

## NINTENDO 64

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.> 699,-

| Artikel | Preis |
|---|---|
| NINTENDO 64 <3.97> | 399,95 |
| ACTION REPLAY | 89,95 |
| ANTENNENKABEL <3.97> | 49,95 |
| JOYPAD <3.97> | 59,95 |
| JOYPADVERLÄNGERUNG | 19,95 |
| MEMORY CARD 1MB | 59,95 |
| Mystical Ninja <3.97> | 129,95 |
| Int. Superstar S. D. <3.97> | 129,95 |
| Pilotwings 64 <3.97> | 119,95 |
| Star Wars Shadow..<3.97> | 139,95 |
| Super Mario 64 <3.97> | 89,95 |
| TUROK <3.97> | 129,95 |
| Wave Race 64 <3.97> | 89,95 |

**Besuchen Sie auchunser Ladengeschäft in 48151 Münster * Weseler Str. 54**

Händleranfragen erwünscht !

WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

**Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !**

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * GAME BOY * VIDEO * LASERDISC * MANGA



# HALL OF GAMES

VERSAND, AN- UND VERKAUF
Ladengeschäft in Fulda, Peterstor 11

| | | | |
|---|---|---|---|
| air combat | 89,90 | batman forever | 89,90 |
| andretti racing | 69,90 | command & conquer | 109,90 |
| baphomets fluch | 89,90 | darius 2 | 89,90 |
| blam machinehead | 69,90 | daytona usa | 109,90 |
| command & conquer | 99,90 | exhumed | 99,90 |
| crusader us | 109,90 | fighting vipers | 99,90 |
| destruction derby 2 | 99,90 | gungriffon | 89,90 |
| exhumed | 99,90 | hardcore 4x4 | 99,90 |
| joypads zubehör ab | 39,90 | john madden nfl '97 | 99,90 |
| nba live '97 | 89,90 | megaman x3 | 89,90 |
| rapid reload | 49,90 | nba jam extreme | 89,90 |
| soul edge jp | 159,90 | nhl hockey '97 | 89,90 |
| suikoden jp | 149,90 | sega worldw. soccer | 99,90 |
| tilt! | 89,90 | street f. alpha 2 | 99,90 |
| tomb raider | 99,90 | street racer | 89,90 |
| toshinden 3 jp | 149,90 | three dirty dwarves | 89,90 |
| umbau ic m.anltg. | 49,00 | tomb raider | 89,90 |
| wipEout 2097+neGcon | 169,90 | virtua cop 2 + gun | 139,90 |

**0661-77726**

Fax 77736 E-Mail: XFleck@aol.com
mo-fr 11.oo-18.00 uhr, sa 12.oo-15.oo uhr




Jetzt neu: Bei Vorkasse, Bestellung per Postkarte, Fax oder E-Mail betragen die Versandkosten nur noch DM 5.-, ansonsten DM 8.-, Bestellung werden in der Regel noch am selben Tag im Sicherheitskarton versandt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Keine Haftung für Kompatibilität, Irrtümer und Druckfehler.

# Media Tec

**Media Tec GmbH · Am Rundbogen 13 b · 44265 Dortmund**
**Fon: 0231 / 72 46 490 · Fax: 0231 / 72 46 492**

## PLAYSTATION SOFTWARE

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| BLAST CHAMBER | DT | 84,90 DM |
| CRUSADER: NO REM. | DT | 94,90 DM |
| DESTRUCTION DERBY 2 | DT | 99,90 DM |
| DARK FORCES | US | 109,90 DM |
| DARKSTALKER | DT | 82,90 DM |
| DISRUPTOR | DT | 84,90 DM |
| EXHUMED | DT | 89,90 DM |
| SUPERSTAR SOCCER | DT | 89,90 DM |
| NBA LIVE 97 | DT | 84,90 DM |
| NBA HANGTIME | US | 109,90 DM |
| NHL HOCKEY 97 | DT | 84,90 DM |
| NHL POWERPLAY | DT | 84,90 DM |
| NAMCO MUSEUM 2 | DT | 81,90 DM |
| NASCAR RACING | DT | 84,90 DM |
| PRO WRESTLING | DT | 94,90 DM |
| MULTINORM PSX | | 459,90 DM |
| PLAYER MAN. + MOUSE | DT | 89,90 DM |
| POWERSLAVE | US | 109,90 DM |
| RELOADED | DT | 91,90 DM |
| REBEL ASSAULT 2 | US | 109,90 DM |
| RAGE RACER | JP | 129,90 DM |
| SOUL EDGE | JP | 134,90 DM |
| TOMB RAIDER | DT | 89,90 DM |
| VICTORY BOXING | DT | 87,90 DM |

## PLAYSTATION HARDWARE

| Artikel | Preis |
|---|---|
| ASCIIPAD | 39,90 DM |
| MEMORY CARD 360 SLOT | 89,90 DM |
| NE G CON | 77,90 DM |
| PAD SONY | 44,90 DM |
| PREDATOR GUN | 79,90 DM |

## PLAYSTATION HARDWARE

| Artikel | Preis |
|---|---|
| RGB KABEL | 29,90 DM |
| SPECIALIZED ASCII PAD | 69,90 DM |
| SPECIALIZED ASCII STICK | 109,90 DM |
| STEERING WHEEL | 139,90 DM |
| TASCHE + MEMORY + PAD | 87,90 DM |
| MULTINORM UMBAU | 69,90 DM |
| Netzteil-Adapter | 39,90 DM |

## NINTENDO 64:

| Artikel | | Preis |
|---|---|---|
| NINTENDO 64 + MARIO | JP | 699,90 DM |
| NINTENDO 64 + MARIO | US | 749,90 DM |
| MEMORY CARD | US/JP | 49,90 DM |
| PER4MER LENKRAD | US | 139,90 DM |
| BLAST CORPS | US | 199,90 DM |
| CRUISIN' USA | US | 179,90 DM |
| MARIO 64 | US | 179,90 DM |
| MARIO KART | JP | 179,90 DM |
| MARIO KART + PAD | JP | 219,90 DM |
| NBA HANGTIME | US | 199,90 DM |
| PERFECT STRIKER | JP | 209,90 DM |
| PRO BASEBALL | JP | 199,90 DM |
| PILOTWINGS | JP | 159,90 DM |
| W. GRETZKY'S HOCKEY | US | 179,90 DM |
| WAVERACE | US | 179,90 DM |

Versandkosten per Post NN 9.90 DM. Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten.

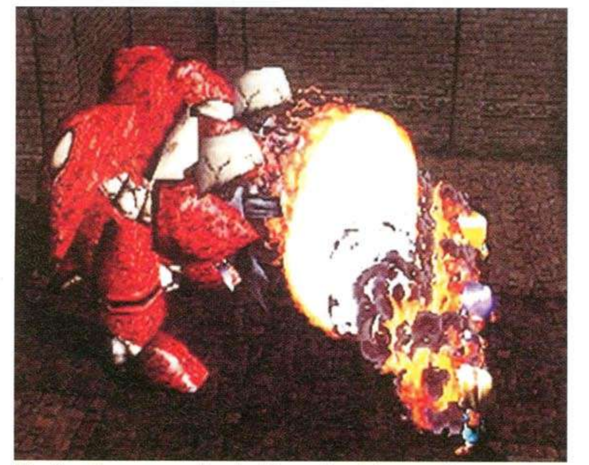
**Umbau PSX Multinorm 69,- DM · Multinorm PSX 459,- DM**

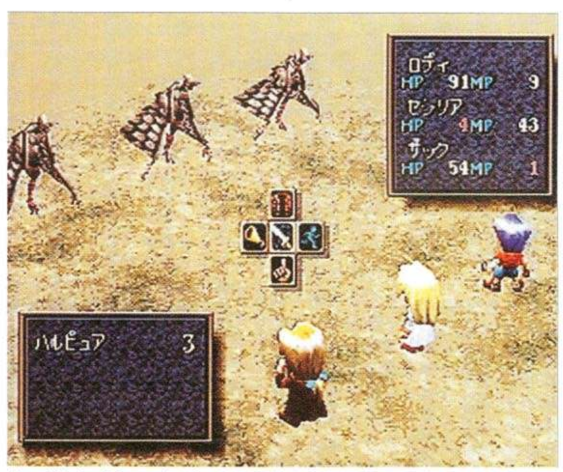
# WILD ARMS

Götz Schmiedehausen

**Mit Wild Arms möchte Sony den RPG-Fans die Wartezeit bis zum heißersehnten Final Fantasy VII verkürzen. In Japan ist das Game schon zu erwerben, jedoch wartet man in den Staaten und bei uns noch bis Mai auf die CD.**


Eine beeindruckende Monsterschar


Die Kampfszenen werden dreidimensional dargestellt


Angriff der Rieseninsekten


Actionreiche RPG-Kämpfe


Ein Obermotz stellt sich vor


Klassisches Blöckeschieben

In Japan wurden innerhalb der ersten Verkaufswoche 250.000 Spiele abgesetzt, damit ist Wild Arms schon jetzt eines der erfolgreichsten PlayStation-Spiele. Anfangs spielt Ihr mit drei Charakteren simultan, die alle verschiedene Stärken und Schwächen aufweisen. Die Gruppe, wenn vereinigt, zieht ins Land Fargaia, dort war eigentlich bisher soweit alles im Lot gewesen. Die Menschen lebten in friedvoller Koexistenz mit allen Tieren, Aliens und Göttern. Dann tauchten die Metal Demons auf, die von ihrer untergehenden Welt, dem Planeten Hiades geflohen waren. Sie melden sofort Besitzansprüche auf Fargaia an. Die Guardians und die Golems, jeweils mächtige Kreaturen, schafften es, die Metal Demons zu vernichten. Doch die Verluste waren hoch, Fargaia trägt noch tausend Jahre nach dem Krieg die Narben der Verwüstung. Eine Hälfte der Oberfläche besteht aus Ruinen, die andere aus Wüste. Euer erstes Primärziel besteht aus der Vereinigung Eurer Dreiergruppe.

## Es werde Licht

Ebenso wie wie bei Final Fantasy VII sind die Zaubersprüche bei Wild Arms höchst spektakulär aufgemacht. Media Vision zieht alle Register der Special Effects-Möglichkeiten der Konsole. Wild Arms kombiniert Zelda-Stil mit beeindruckenden 3D-Kampfsequenzen und einer straffen Handlungsebene. Die Gesamtspielzeit liegt bei ca. 30 Stunden. Rollenspiel-Fans werden es lieben, denn es repräsentiert die neue Generation der RPGs, die eigentlich erst mit FFVII eingeläutet werden sollte.

| | |
|---|---|
| System: | .....PlayStation |
| Genre: | .....RPG |
| Spieler: | .....1 |
| Hersteller: | .....Sony C.E. |
| Entwickler: | .....Media Vision |
| Testmuster: | .....Fun Generation |
| Veröffentlichung: | .....Jap. Version erhältlich |

Gunter Glos

# LOST VIKINGS 2

**Keine Chance für Einzelgänger, hier ist Teamwork gefragt. Die Vikinger Olaf, Erik und Baleog sind zurück, um gemeinsam ein neues Abenteuer zu bestehen. Wie schon im ersten Teil werden die drei von Aliens verschleppt und können sich nur durch äußersten Einsatz aus den Fängen der Entführer befreien.**



Eines dieser Zyklopenaugen müßt Ihr in jedem Level einsammeln, um den Teleport-Zauber zu aktivieren

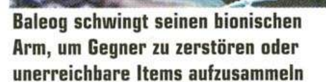


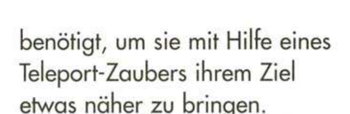
Baleog schwingt seinen bionischen Arm, um Gegner zu zerstören oder unerreichbare Items aufzusammeln



Mit dem Aufzug überwindet Ihr wichtige Felsvorsprünge

Mehr als 30 Level müssen die drei liebevoll designten Gestalten aus dem hohen Norden gemeinsam meistern. Nur gemeinsam sind sie stark. Behilflich sind ihnen ihre grundlegend unterschiedlichen Eigenschaften: Erik the Swift ist derjenige, dem der Herrgott Hirn zum Denken geschenkt hat. Er springt dank der düsenbetriebenen Schuhe sehr hoch und läuft am schnellsten. Mit seinem Helm rennt er brüchige Mauern über den Haufen, genauso wenig bedeutet Wasser für ihn ein Hindernis. Baleog the Fierce ist eine Kämpfernatur. Er besitzt ein energiegeladenes Schwert und einen bionischen Arm, den er in jede Richtung schleudert, um herannahende Gegner auszuknocken, sich über Abgründe zu schwingen und unerreichbare Gegenstände einzusammeln. Leider kann er nicht springen. Olaf the Stout ist etwas behäbiger. Mit seinem Schild wehrt er nicht nur angreifende Gegner ab, sondern schützt seine Recken vor herannahenden Feuerbällen. Da er sein Schild auch über den Kopf halten kann, hilft er Erik bei seinen Sprüngen, um noch etwas höher hinauszukommen. Den Schild benutzt Olaf auch als Fallschirm. Eine seiner besonderen Vorlieben scheint das Essen treibender Früchte, wie Linsen und Bohnen, zu sein. Anders kann ich es mir nicht erklären, wie er diese Unmengen an Biogas entwickelt, mit denen er sogar Mauerwerke zum Einstürzen bringt und sich über Abgründe katapultiert. Eine durchaus hilfreiche Eigenschaft ist, daß er auf Kommando schrumpft. Alle diese Besonderheiten helfen den Nordmännern auf dem Weg zum Levelende ein Drachenauge, einen Pilz und einen Fledermausflügel einzusammeln, die die Hexe





benötigt, um sie mit Hilfe eines Teleport-Zaubers ihrem Ziel etwas näher zu bringen.



Erik mit seinen fliegenden Boots

## Ein Spiel mit Langzeitmotivation

Wichtig ist es, alle Hints in Form eines Fragezeichens zu lesen, um nach und nach hinter die Geheimnisse der Figuren zu kommen. Nach jedem Level erhält der Spieler ein Paßwort, mit dem er jederzeit im nächsten Level fortfahren kann. Nicht nur deshalb gefällt mir Lost Vikings 2 so gut. Den Machern ist es hier gelungen, Jump´n Run-Elemente mit einem Denkspiel zu vereinen. In jedem Fall ist mir schon nach dem Spielen der Vorabversion klar, daß dieses Spiel ein vielversprechender Titel sein wird. Wir werden Euch vielleicht schon in der nächsten Ausgabe mehr über die endgültige Version berichten können.



Lest unbedingt die Texte, die hinter den Fragezeichen versteckt sind, weil Ihr wichtige Hints erhaltet



| | |
|---|---|
| System: | .....PlayStation |
| Genre: | .....Denkspiel |
| Spieler: | .....1 |
| Hersteller: | .....Acclaim |
| Entwickler: | .....Interplay |
| Testmuster: | .....Acclaim |
| Veröffentlichung: | .....April 97 |



Eric ist der einzige, der schwimmen kann

# TIME CRISIS

Götz Schmiedehausen

**Bisher konnten PlayStation-Besitzer nur neidisch auf den Saturn schielen, wenn es um ausgefeilte Lightgun-Action ging. Virtua Cop ist eben im Vergleich zu einem Horned Owl noch Lichtjahre besser.**


Die Gegner greifen zumeist geballt an


Euer Held hockt hinter der Deckung






Viele verschiedene Locations machen Time Crisis sehr kurzweilig


Die Schergen haben Richard in die Enge getrieben

Aus der Spielhalle kommt nun Namcos Time Crisis auf die PlayStation, zusammen mit Namcos neustem Hardwarezubehör, dem GunCon, einer Lightgun, die speziell für Time Crisis konzipiert wurde. Wer Time Crisis schon einmal gespielt hat, wird sich an das Pedal am Automat erinnern, mit dem man sich ducken konnte. Diese Funktion ist natürlich ohne Pedal in der Heimversion auch enthalten. Ihr schlüpft in die Haut des Spezialagenten Richard Miller, der den gefährlichen Auftrag hat, Rachel, die Tochter des Präsidenten, zu befreien. Das Mädchen wurde von Sherudo Garu, einem skrupellosen Terroristen, entführt. Er fordert die Herrschaft über das Land, oder er wird Rachel töten.

## Das Namco-Plus für Heimanwender

Time Crisis enthält in der Automatenversion drei Areas, die in jeweils vier Abschnitte unterteilt sind. Ihr spielt aus der Egoperspektive und könnt Euch im Gegensatz zu Virtua Cop auch hinter Gegenständen oder Aufbauten verstecken. Time Crisis wurde für das System 22-Board geschrieben. Die Heimversion weist einen weiteren Level auf, der in einem Hotel spielt. Es gibt zwei verschiedene Routen, um diesen zu begehen. Einmal fahrt Ihr mit einem Aufzug ins oberste Stockwerk und stoßt zu einer bleihaltigen Party, auf dem zweiten Weg ballert Ihr einen Einkaufsbezirk kurz und klein. Am Ende wartet die Endgegnerin Kantaris. Time Crisis arbeitet mit dem neuartigen BRC-System, das automatisch die Fähigkeiten des Spielers erkennt und dementsprechend die Marschroute ändert.

| | |
|---|---|
| **System:** | .....**PlayStation** |
| **Genre:** | .....**Shoot'em Up** |
| **Spieler:** | .....**1-2** |
| **Hersteller:** | .....**Sony** |
| **Entwickler:** | .....**Namco** |
| **Testmuster:** | .....**Fun Generation** |
| **Veröffentlichung:** | .....**Japanische Version im März** |

# STARGAMES

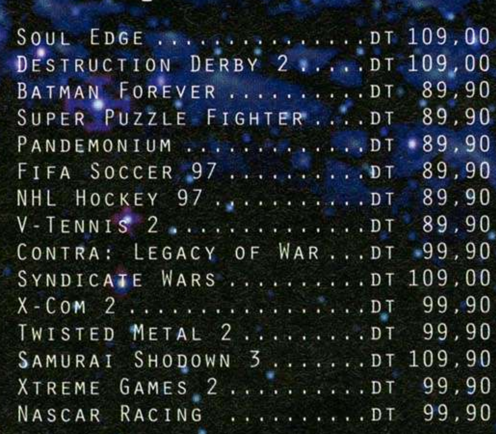
Videospiele - Vertrieb ‣ Blumenstr. 9 ‣ 42655 Solingen

Tel.: 0212 / 20 54 73 ‣ Fax.: 0212 / 20 94 05

0212 / 20 54 73
0212 / 22 42 206
0212 / 22 42 207



## Sony PSX



| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Soul Edge | DT | 109,00 |
| Destruction Derby 2 | DT | 109,00 |
| Batman Forever | DT | 89,90 |
| Super Puzzle Fighter | DT | 89,90 |
| Pandemonium | DT | 89,90 |
| Fifa Soccer 97 | DT | 89,90 |
| NHL Hockey 97 | DT | 89,90 |
| V-Tennis 2 | DT | 89,90 |
| Contra: Legacy of War | DT | 99,90 |
| Syndicate Wars | DT | 109,00 |
| X-Com 2 | DT | 99,90 |
| Twisted Metal 2 | DT | 99,90 |
| Samurai Shodown 3 | DT | 109,90 |
| Xtreme Games 2 | DT | 99,90 |
| Nascar Racing | DT | 99,90 |

### Angebote!

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| NBA In The Zone | DT | 35,90 |
| WipEout 2097 | DT | 85,00 |
| Panzer General | DT | 59,90 |
| Shockwave Assault | DT | 69,00 |

u.v.a.

### Importe PSX

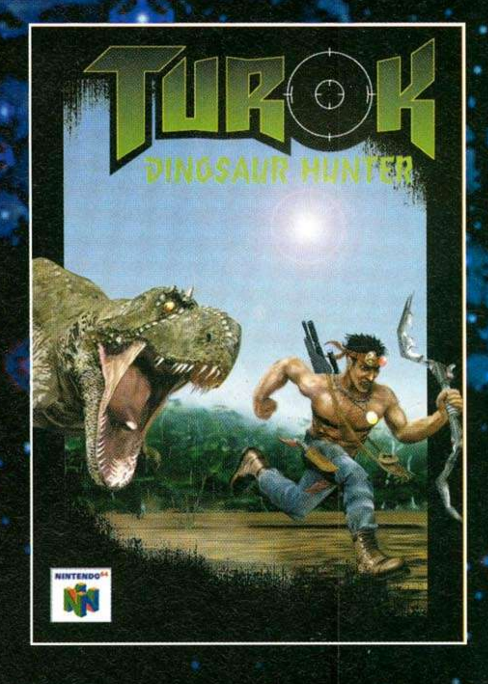
| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Soul Edge | JP | 149,00 |
| Rayman 2 | US | 139,00 |
| Twisted Metal 2 | US | 109,00 |
| Xtreme 2 | US | 109,00 |
| Nascar Racing | US | 109,00 |
| Samurai Shodown 3 | US | 99,00 |
| Batman Forever | US | 99,00 |

## Sega Saturn

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Tomb Raider | DT | 99,90 |
| Dragon Force | DT | 89,90 |
| Die Hard Arcade | DT | 99,90 |
| Daytona CCE | DT | 109,00 |
| Black Dawn | DT | 99,90 |
| World Wide Soccer97 | DT | 99,90 |
| Command & Conquer | DT | 109,00 |
| Virtua Cop 2 incl. Gun | DT | 149,00 |
| WWF In Your House | DT | 99,90 |
| Virtua On | DT | 99,90 |
| Crime Wave | DT | 99,90 |
| Dragonheart | DT | 99,90 |
| Last Dynasty | DT | 99,90 |
| Black Fire | DT | 99,90 |
| Fifa Soccer 97 | DT | 89,90 |
| NHL Hockey97 | DT | 89,90 |

### Importe Saturn

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| King of Fighters 96 | JP | 129,00 |
| Dawn of Darkness | US | 119,00 |
| Area 51 | US | 109,00 |
| Dark Savior | US | 119,00 |
| Rockman 8 | JP | 129,00 |
| Amok | US | 109,00 |
| Crusader | US | 119,00 |







## NINTENDO 64

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Turok Dinosaur Hunter | US | 159,00 |
| King of Pro Baseball | US | 179,00 |
| Wave Race 64 | US | 199,00 |
| Mario Kart 64 + Pad | JP | auf Anfr. |
| Shadows o.t. Empire | US | auf Anfr. |
| Wild Choppers | JP | auf Anfr. |

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Nintendo 64 (Anfang März) | DT | 399,00 |
| rechtzeitig vorbestellen!! | | |
| Mario 64 | DT | 99,00 |
| Pilotwings 64 | DT | 119,00 |

>> 99,00 DM
(dt - PlayStation)




>> 89,90 DM
(dt - PlayStation)

Ladenpreise können abweichen!!
Versandkosten NN 15,00 DM
Annahmeverweigerung berechnen wir mit 20,00 DM Bearbeitungsgebühr!

Händleranfragen erwünscht!

Demnächst auch in Wuppertal und Hilden!

Immer IMPORT-NEUHEITEN!!




FUN GENERATION - Es kann nur eine geben!

ABO: jetzt | FUN GENERATION | QUARKTASCHE®

00.0 | 00.1 | 00.2



FUN GENERATION - Es kann nur eine geben!

ABO: jetzt | FUN GENERATION | QUARKTASCHE®

00.0 | 00.1 | 00.2

©TM*f*

ABO: jetzt

# FUN GENERATION IM ABO

## Weitere Vorteile im Überblick

- Ihr bekommt bis zu 4 CD's für Euer Wunschsystem
- Ihr nehmt automatisch an jeder Verlosung im Heft teil
- Ihr macht uns mit Euerm Abo unheimlich glücklich
- Ihr habt als erste alle aktuellen Infos in der Hand
- Ihr verpasst keines unserer Meisterwerke
- Ihr geht kein Risiko ein und könnt jederzeit kündigen
- Ihr spart außerdem 10% vom regulären Verkaufspreis

- ...and we like it! ®†©

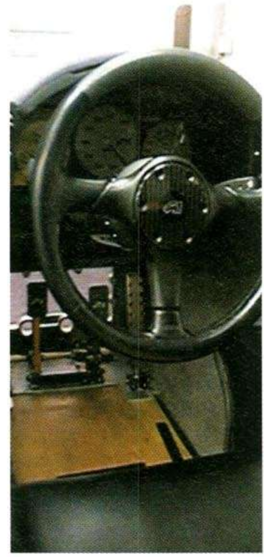


SerNum:
9872aa
Password:
Abo-JETZT!

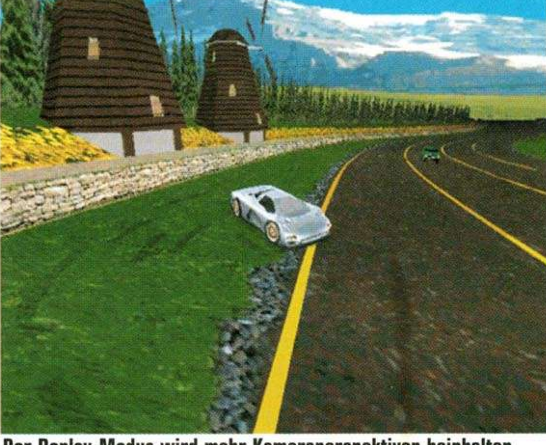
# NEED FOR SPEED 2

Stephan Girlich

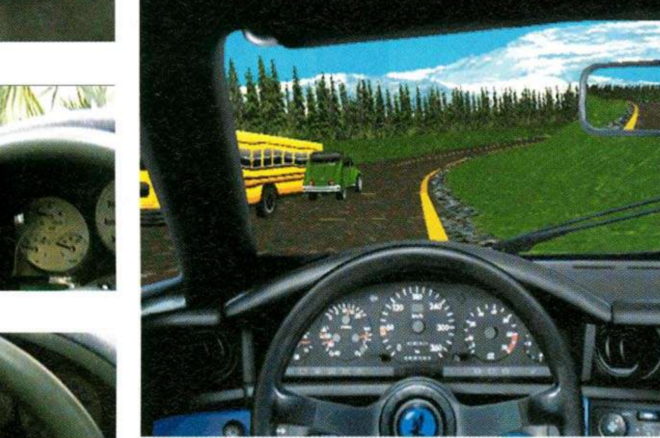
**"Das Konzept für Need for Speed beruht auf jedermanns Wunsch, diese Sportwagen einmal selbst fahren zu dürfen. Die Herausforderung besteht darin, den Leuten das Gefühl zu geben, daß sie sich im Fahrersitz befinden."**

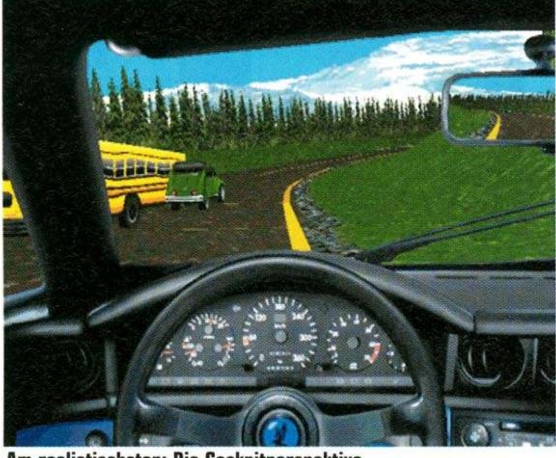


Zwei Aussagen, deren Umsetzung schon beim Original kaum mehr Wünsche offen ließ. Das Sequel aber scheint noch aufwendiger, noch spektakulärer zu werden. Alleine für die FMV-Sequenzen wird ein enormer Aufwand betrieben: eine Filmausrüstung im Wert von 2,5 Millionen Mark, Drehorte in Sardinien und Großbritannien - der Etat für die Fortsetzung des Edelrennspiels ist gigantisch! Und auch der Fuhrpark läßt seinen Vorgänger alt aussehen: McLaren F1, Ferrari F50, Jaguar XJ220, Lotus Elise GT, Lotus Esprit V-8, Isdera Commentatore, Ital Design Cala, Ford GT-90 - EA gibt für die acht Sportwagen einen Gesamtwert von ca. 40 Millionen $ an (was wir allerdings stark anzweifeln).

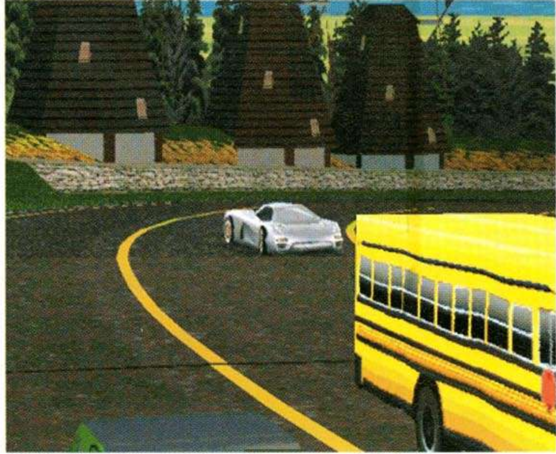


Der Replay-Modus wird mehr Kameraperspektiven beinhalten





Am realistischsten: Die Cockpitperspektive



Die Grafik soll deutlich detaillierter sein als beim Orginal



## Originalgetreu

Auf acht internationalen Rennstrecken (Norwegen, Nepal, Griechenland...) beweist man sein fahrerisches Können, der Arcade-Modus lockt mit Lenkhilfe und einfachem Handling. Fahrbahnbeläge wie Asphalt, Schotter, Eis und Pfützen werden das Fahrverhalten nachvollziehbar beeinflussen. 50 % detailliertere Grafiken, mehr Möglichkeiten abseits der Strecke und eine Vielzahl an Routen einschließlich Weggabelungen, Über- und Unterführungen sollen die Raserei in Verbindung mit Nachtfahrten, Nebel- und Wettereffekten deutlich attraktiver und noch realistischer gestalten. Zu zweit jagt man wie, vom ersten Teil gewohnt, auf dem geteilten Bildschirm über die Pisten. Rennspielfans werden diesen Hochkaräter mit Sicherheit lieben.

| | |
|---|---|
| **System:** | .....PlayStation |
| **Genre:** | .....Rennspiel |
| **Spieler:** | .....1-2 |
| **Hersteller:** | .....Electronic Arts |
| **Entwickler:** | .....Pioneer Productions |
| **Testmuster:** | .....Electronic Arts |
| **Veröffentlichung:** | .....Mai / Juni |





# DESCENT II

Götz Schmiedehausen

**In einer feindseligen Welt fliegt Ihr wieder mit Eurem Raumgleiter pfeilschnell durch die gigantischen Röhrensysteme von Zeta Aquilae und versucht, in die Alienminen einzudringen.**



Wie man es von Descent kennt, verliert man schnell die Orientierung, wo oben und unten ist

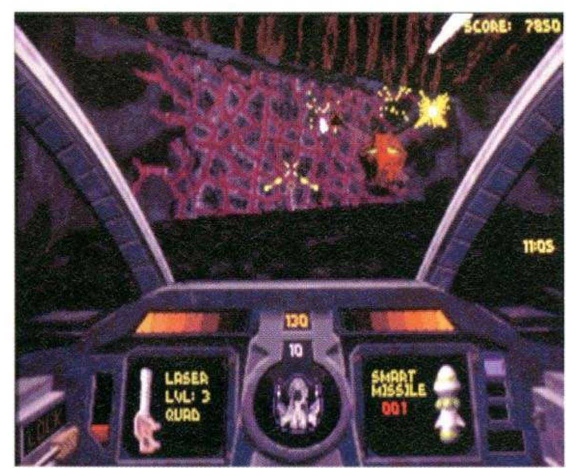
Durch dreißig Abschnitte führt die Achterbahnfahrt, bei der es kein Oben und kein Unten gibt. Wie schon im ersten Teil, der leider technisch nicht besonders gut auf die PlayStation umgesetzt wurde, steuert man ein Raumschiff aus der Egoperspektive durch ein verzweigtes Raumnetz, wobei es Türen und Schleusen an allen Wänden geben kann. Insgesamt gibt es zwanzig Waffen, zehn Primär- und ebenso viele Sekundärwaffen, darunter Laser, Fusionskanonen, intelligente Raketen, Erdbebenraketen oder Streufeuerkanonen. Ziel ist es, durch das Gewusel von Feinden und die gigantische Masse an Gängen bis zum Hauptreaktor zu gelangen, ihn zu zerstören und den Abschnitt zu verlassen, bevor alles in die Luft geht.

## Ein Freund, ein guter Freund

Das bemerkenswerteste Feature der Neuauflage ist der Leitroboter. Den kleinen Kerl müßt Ihr in jedem Level erst einmal finden und aktivieren. Dann kann er nützliche Befehle wie das Auffinden von Ausgängen, Power Ups, Geiseln oder Gegner ausführen. Das große Geheimnis in Descent 2 sind die berüchtigten Geheimlevel. Laut Hersteller soll hier alles möglich sein, man kann keinen Leitroboter benutzen und noch nicht einmal abspeichern. In der nächsten Ausgabe sagen wir Euch, was der Titel wert ist.




Ein Lava Level




Die Gegner werden automatisch anvisiert




Ein Roboterdrone kurz vor dem Ableben

| | |
|---|---|
| **System:** | **.....PlayStation** |
| **Genre:** | **.....3D-Flugaction** |
| **Spieler:** | **.....1** |
| **Hersteller:** | **.....Acclaim** |
| **Entwickler:** | **.....Interplay/Parallax Software** |
| **Testmuster:** | **.....Acclaim** |
| **Veröffentlichung:** | **.....März** |

# INDEPENDENCE DAY

Andreas Binzenhöfer

**Independence Day gilt als einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Kein Wunder, daß neben den üblichen Merchandising-Produkten wie Kaffeetassen, Zahnbürsten und Boxershorts demnächst das obligatorische ID4-Spiel für PlayStation und Saturn erscheinen wird.**



Mit über 600 mph durch Washington DC

## Let´s strike back

Independence Day dürfte wohl vor allem für die zahlreichen Fans von Roland Emmerichs Kinospektakel interessant werden. Wer wollte nicht schon immer einmal die Erde gegen fiese Außerirdische verteidigen und dabei ordentlich was kaputtmachen? In der fertigen Version soll ein Splitscreen-Mode enthalten sein, bei dem sich zwei Freunde gegenseitig mit verschiedenen Kampffliegern abschießen dürfen, der ID4 einer noch breiteren Masse zugänglich machen soll.

Der filmbegeisterte Videospieler schlüpft dabei in die Rolle eines patriotischen Piloten der US-Airforce und verteidigt die Welt gegen größenwahnsinnige Außerirdische. Hierzu müssen verschiedene Filmsequenzen nachgespielt werden. Ihr dürft etwa mit einer F-18, versuchen das Schutzschild eines der riesigen Raumschiffe zu deaktivieren und Euch nebenbei gegen Horden von UFOs verteidigen. Dazu steht Euch ein extrem uneffektives Maschinengewehr (mit unendlicher Munition) zur Verfügung und wesentlich schlagkräftigere Missiles, die allerdings per Icons eingesammelt werden müssen. In den einzelnen Leveln kann man sich absolut frei bewegen (z.B. mit über 600 mph durch die Straßen von Washington DC fliegen), wobei das jeweilige Schlachtfeld jedoch durch die energiereichen Schutzschilde der Aliens begrenzt wird. Fliegt man gegen einen dieser Schilde, verliert man, wie bei Kontakt mit dem Boden oder einem Raumschiff, Energie die mittels Icons wieder aufgefüllt werden kann.

| | |
|---|---|
| **System:** | **.....PlayStation / Saturn** |
| **Genre:** | **.....Shoot'em Up** |
| **Spieler:** | **.....1-2** |
| **Hersteller:** | **.....Electronic Arts** |
| **Entwickler:** | **.....Fox Interactive** |
| **Testmuster:** | **.....Electronic Arts** |
| **Veröffentlichung:** | **.....April** |





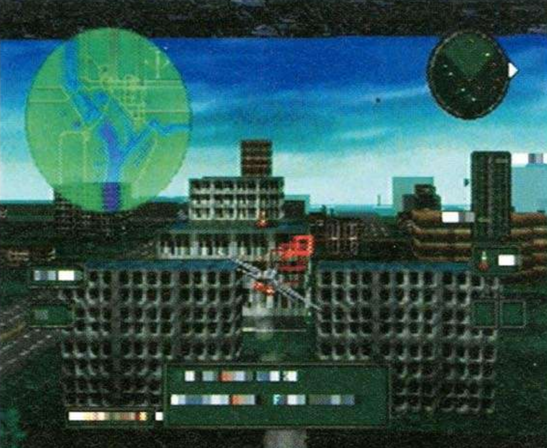


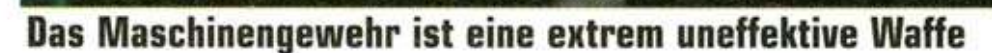

Trefft Ihr das Raumschiff an seiner empfindlichen Stelle,...





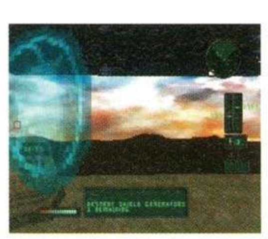
..ist es vorbei mit dem Städte zerstören





Das Maschinengewehr ist eine extrem uneffektive Waffe



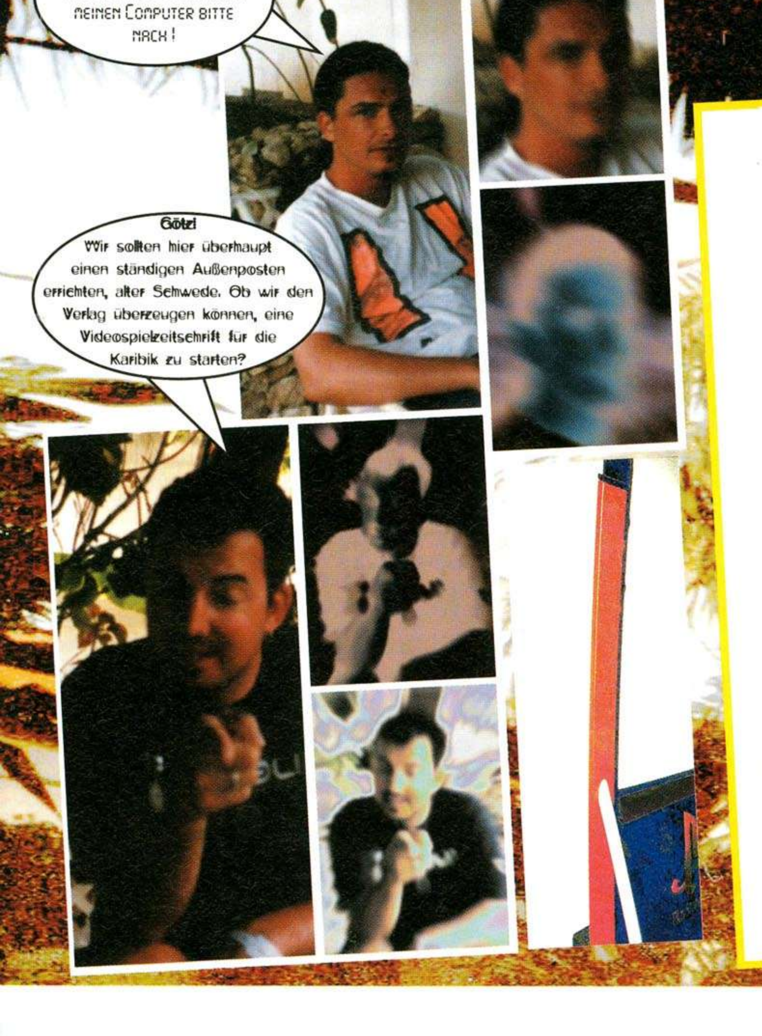


# wir über uns

Keine geheime Message an die Kollegen in München, sondern nur das zufällig abgerippte lässige Accessoir eines modebewußten Chefredakteurs

## An einem Sonntag

An einem Sonntag vor Weihnachten begaben sich Kai und Götz auf eines der letzten großen Abenteuer unserer Zeit: mit einer isländischen No Name-Fluglinie in die Karibik. Alternativtitel: "Zehn Stunden in der Achterbahn des Grauens". Götz gehört sowieso zu den Menschen, die bei jedem Flug beiläufig ein seltsames Knirschen an der Tragfläche anmerken oder auf die Risiken bei einer Landung auf schneebedeckter Piste hinweisen, doch so bleich ist er noch nie aus einem Flugzeug geklettert. Stephan, Binzi, Holger und Philipp haben die Zeit sinnvoller genutzt und abnorm schnelle Zeiten bei Mariokart 64 aufgestellt oder ihre J. League-Fähigkeiten perfektioniert. Da hatten unsere Aushilfsurlauber nicht viel zu lachen bei den abendlichen Spielesessions. Sehr gefreut hat sich Götz hingegen über ein neues T-Shirt, das zufällig den Namen eines hochgeschätzten Mitbewerbermagazins auf der Vorderseite hat. Bevor sich die Spekulationen überschlagen, der Spruch "I'm close to a Maniac" ist die Verballhornung des leckeren Plombenkillers Maoam. Zuletzt möchten wir Euch noch mit unseren Sylvester-Impressionen langweilen. Es ist schon eigenartig, bei hochsommerlichen Temperaturen rumzusitzen, während am späten Nachmittag des 31.12. sturzbetrunkene Germanen "Prost Neujahr" lallen und stilecht in den Pool reihern. Nur gut, daß unsere Jungs wenigstens einen Gameboy dabeihatten, als Ersatzdroge sozusagen.




# Das Wertungssystem

**FUN GENERATION** arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10“ bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo“-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.


Totendrang der Programmierer Schritt halten würde. Statt dessen muß man sich mit Grafiken zufrieden geben, die auf dem SNES oder Mega Drive niemanden gestört hätten, doch unsere Ansprüche sind ja mit der Bit-Zahl der Maschinen gewachsen, was müßte Namco nach Tekken, Ridge Racer und Co. doch am besten wissen. Trotzdem integrieren sie keine riesigen Polygonen-Sportler, die beim (nichtvorhandenen) Perspektivenwechsel bildschirmfüllende Maße entwickeln, sondern beschränken sich auf Figu- hauen einem die Aufschläge zumeist aufs heftigste um die Ohren. Die Krönung aber ist der Top Spin-Schlag, der erst ca. zwei Sekunden nach Drücken des Knopfes ausgeführt wird und dem Spieler somit hellseherische Fähigkeiten abverlangt. Insgesamt ist Smash Court extrem unausgegoren und hat gegen Codemasters Sampras Extreme keine sonderlich guten Karten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| System | PlayStation | Hersteller | Namco |
| Genre | Sportspiel | Entwickler | Namco |
| Spieler | 1-4 | Testmuster | O.I.T. |
| Level | entfällt | | 0711 / 613758 |
| Besonderheiten | Memory-Card, MultiTap | Veröffentlichung, Ca. Preis | Japan-Import, 99,- DM |

5 von 10

Grafik ....5
Sound ....3
Gameplay ....5

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.

Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

# J. League Perfect Striker

## Im Gegensatz


Nach einem Tor wird automatisch eine Wiederholung eingespielt


Im Trainingsmodus werden Ecken, Freistöße und Paßspiel geübt


Die drei Schiedsrichter im Optionsmenü symbolisieren den Härtegrad des Referees. Pfeift der "harte Hund", sind rote Karten keine Seltenheit

Im Gegensatz zur PlayStation-Umsetzung des SNES-Originals von International Superstar Soccer hat man bei Konami mit J. League Perfect Striker für das N64 eine völlig neue Variante auf die Beine gestellt. Nur der Spielaufbau orientiert sich im Großen und Ganzen an den drei bisherig erschienenen Versionen. Ihr spielt mit den Teams der japanischen J. League um Meisterschaft oder Pokal, tretet zu einem nervenaufreibenden Elfmeterschießen an oder verfeinert Eure Steuerkünste in einem speziellen Trainingsmodus, in dem Ihr bspw. Ecken oder direkte Freistöße einstudiert. Die aufs Notwendigste beschränkten Optionen umfassen Spielzeit, Computerstärke und Härte des Schiedsrichters. Neu ist zumindest, daß Ihr Transfers durchführen oder eigene Spieler kreieren könnt, allerdings blieb uns die sinnvolle Nutzung dieser Features auf Grund japanischer Texte leider verwehrt. Beginnen wir nun mit einem Freundschaftsspiel. Den Mannschaften sind diesmal Werte in drei Kategorien beigefügt, an denen sich die ungefähre Stärke ablesen läßt. Die Motivation der Kicker bzw. die Klasse des Goalies beeinflußt Ihr im folgenden Menü (ausschließlich bei Freundschaftsspielen!), und in taktischer Hinsicht bietet J. League Perfect Striker viel Freiraum zum Ausprobieren. Ihr bestimmt Manndecker und Grundtaktik, verändert die vorgegebenen Positionen der Akteure auf dem Platz



Ecken, Frei- und Abstöße werden durch einen großen Pfeil gesteuert



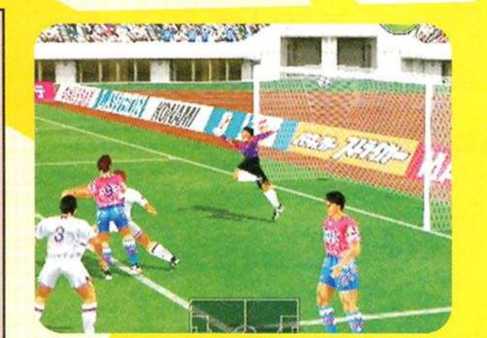
Tore werden exzessiv bejubelt

## HOP & TOP

- Torwart wirkt ab und zu etwas geistesabwesend (selten)
- Computergegner wollen den Ball permanent ins Tor tragen, schießen also kaum aus der Entfernung
- herbe Geschwindigkeitsprobleme im Strafraum bei mehreren Spielern gleichzeitig
- Bananenflanken oder das Anschneiden des Balls im Allgemeinen nur schwer ausführbar
- die Computergegner sind selbst auf der höchsten Stufe gegen versierte Spieler ziemlich chancenlos
- keine Batterie / Paßwortfunktion
- Jap-Import mit entsprechenden Texten, J- League-Teams und japanischem Kommentator

- phantastische Animation der Polygonfiguren
- begeisternde Zuschauerkulisse
- konkurrenzlos variable Spielmöglichkeiten
- perfekt ausgetüfteltes Gameplay
- spektakuläre Strafraumszenen
- hochintelligente Computerspieler (eigenes Team)
- geniales Mehr-Spieler-Game
- Trade- und Create Player-Option







Der Torwart ist auf der Linie ein echter Teufelskerl, hat aber auch offensichtliche Schwächen:
- flache Pässe durch den Fünfmeterraum läßt er oftmals sorglos zum einschußbereiten Stürmer durchlaufen
- bei geblockten Fernschüssen fliegt er meist trotzdem in die anvisierte Ecke, was bei einem Nachschuß die Chance auf einen Torerfolg beträchtlich erhöht, da der Goalie scheinbar ewig braucht, bis er wieder aufgestanden ist
- Schüsse aus extrem spitzen Winkel klatscht er sich ab und zu selbst ins Tor
- schlechtes Timing beim Herauslaufen









Spielt Ihr permanent mit dem Turbo, sind die Spieler schnell erschöpft und spielen dementsprechend schlechter; wechselt solche Akteure rasch aus



Die Fernschüsse sind das spektakulärste Element von J-League Perfect Striker. Aus bis zu 35m (Entfernung wird bei Torerfolg angezeigt) läßt sich das Leder in den Winkel zirkeln, und fünf von zehn Versuchen klatschen in irgendeiner Weise an die Latte oder den Pfosten

oder wechselt einfach nur schwächelnde Spieler aus. Jedoch ist es kein Fehler, die voreingestellten Werte zu belassen, da diese meist schon sehr gut auf die Fähigkeiten der Mannschaften zugeschnitten sind. Durch die obligatorische Seitenwahl wird eine Begegnung eröffnet. Verfolgt wird das Gekicke aus der gewohnten seitlichen Darstellung, die sowohl in der Entfernung wie auch im Winkel dreistufig variiert werden kann - wir empfehlen den maximalen Abstand und den steilsten Winkel. Die Kicker präsentieren sich im zeitgemäßen Polygondress und sind aufwendig animiert, vor allem der Torwart glänzt mit vielfältigen Bewegungsabläufen und tollen Paraden. Aufgewertet wurde die Steuerung. Mittels eines einfachen Tastendrucks spielt Ihr einen Doppelpaß und reißt so selbst in dichtgestaffelte Abwehrreihen Löcher, über einen weiteren Button schickt Ihr einen Teamgefährten mit dem sogenannten tödlichen Paß in die Tiefe. Bei Freistößen aus günstigen Positionen wechselt die Perspektive hinter den ausführenden Spieler, mittels eines riesigen Pfeils bestimmt Ihr Schußrichtung und -stärke. Nach dem gleichen Verfahren werden auch Ecken ausgeführt. Der Referee tritt nur bei rüden Fouls in Erscheinung, bestraft dann den Übeltäter aber in jedem Fall mit einer Karte.

## Weltmeisterlich

Laßt Euch in keinem Fall von unserer Auflistung an Plus- und Minuspunkten täuschen - J. League Perfect Striker ist ein geniales Meisterwerk! Zwar habe ich mich erst an die Steuerung gewöhnen müssen, aber hat man die richtig intus, spielt sich ein wahres Feuerwerk an virtueller Fußballkunst auf dem heimischen Screen ab. Die Konami-Kicker dribbeln die gesamte NG-Konkurrenz regelrecht schwindelig und mit Leichtigkeit aus. Eigentlich hat man fast zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, ein Konsolensportspiel zu zocken, derartig abwechslungsreich und spektakulär gibt sich das hochgradig realistisch wirkende Geschehen auf dem Rasen. Daß die Grafikengine bei einem Spielergewusel in Strafraumnähe teilweise heftig die Bremse zieht, mag zwar Technikpuristen etwas stören, in spielerischer Hinsicht wirkt sich dieser Mangel aber kaum negativ aus. Durch das eigens von Konami entwickelte Response Sound System reagieren die Zuschauer situationsbedingt und nicht, wie von manch anderen Produkten gewohnt, willkürlich. Tollen Aktionen folgt prompt der Szenenapplaus, bei bösartigen Fouls wird dagegen kräftig gebuht. Es ist, wie es ist: Fußballfans kommen definitiv um die Anschaffung eines Nintendo 64 nicht herum, wollen sie in den Genuß der momentan alles überragenden Sportsimulation kommen. Noch nie war ich mir so sicher, daß niemand einen Kauf bereuen wird.





Beim Elfmeterschießen steuert Ihr die Schußrichtung bzw. die Parade des Torwarts mittels zweier Quadrate




| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Nintendo 64 | Hersteller: | Konami |
| Genre: | Sportspiel | Entwickler: | Konami |
| Spieler: | 1-4 | Testmuster: | Fun Generation |
| Level: | entfällt | | |
| Besonderheiten: | Response Sound System, jap. Kommentare | Veröffentlichung: | Japan-Import |
| | | Ca. Preis: | K.A. |



**10 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 10 |
| Gameplay | 10 |

Holger Gößmann • Götz Schmiedehausen

# King of Pro Baseball



Im Pitchingtraining wird Location geübt


Ein Bunt soll den Runner auf das zweite Base bringen

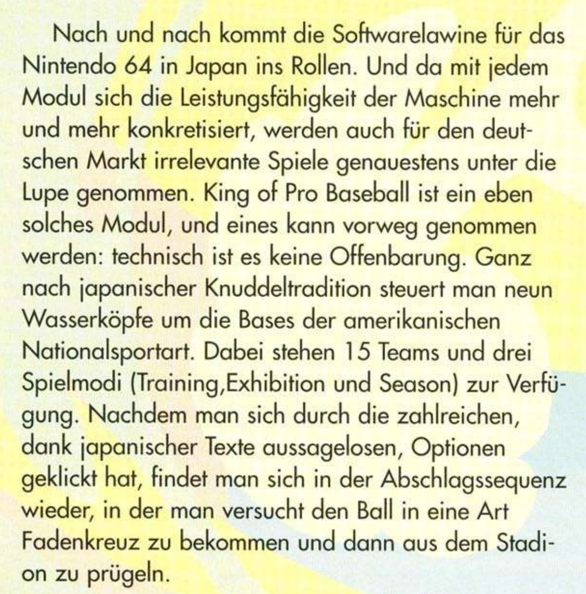

Ein Zwischnespann kommt z.B. nach einem Homerun


Der Computer pflückt die Flugbälle sicher runter


Nach dem dritten Aus wechselt das Angriffsrecht


Mit Hilfe des Z-Buttons wird die Perspektive verändert

Nach und nach kommt die Softwarelawine für das Nintendo 64 in Japan ins Rollen. Und da mit jedem Modul sich die Leistungsfähigkeit der Maschine mehr und mehr konkretisiert, werden auch für den deutschen Markt irrelevante Spiele genauestens unter die Lupe genommen. King of Pro Baseball ist ein eben solches Modul, und eines kann vorweg genommen werden: technisch ist es keine Offenbarung. Ganz nach japanischer Knuddeltradition steuert man neun Wasserköpfe um die Bases der amerikanischen Nationalsportart. Dabei stehen 15 Teams und drei Spielmodi (Training,Exhibition und Season) zur Verfügung. Nachdem man sich durch die zahlreichen, dank japanischer Texte aussagelosen, Optionen geklickt hat, findet man sich in der Abschlagssequenz wieder, in der man versucht den Ball in eine Art Fadenkreuz zu bekommen und dann aus dem Stadion zu prügeln.



Strikeout!



Der Catcher trainiert den Wurf an die erste Base



Der Pitch fliegt links an der Platte vorbei

## Kaputtanalogisiert

Trotz der Niedlichgrafik hätte KoPB zum besten Baseballspiel aller Zeiten avancieren können. Die Feinmechanik des Games ist hervorragend, die 16 Stadien haben Einfluß auf das Ballverhalten, das komplexe Regelwerk wurde beinahe perfekt integriert, und auch der Gamespeed ist sehr realistisch. Leider ergriff Genki das Wir-haben-einen-Analog-stick-also-benutzen-wir-ihn-auch-wenn-das-keinen-Sinn-macht-Virus, und damit wird die Lust zum Frust. Jeder Wurf zu einer Base wird zum Abenteuer, denn wenn auch nur die kleinste Verschiebung in der Steuerrichtung vorliegt, wird der Ball zur falschen Base gefeuert. Auch das Handling der Players ist nicht ideal, besonders weil die CPU öfter unmotiviert die zu steuernde Polygonfigur wechselt. Fazit: ein echt gutes Baseballspiel, das durch die Steuerung verhunzt wurde und deshalb nur für die Regale von absoluten Freaks in Erwägung gezogen werden sollte.






System: Nintendo 64
Genre: Sports
Spieler: 1-2
Level: entfällt
Besonderheiten: Jap. Sprachausgabe

Hersteller: Genki
Entwickler: Imagineer
Testmuster: O.I.T. 0711 / 613758
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 199,- DM

**6 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 5 |
| **Sound** | 5 |
| **Gameplay** | 6 |



TUROK
DINOSAUR HUNTER
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE MAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY
GAME
OF THE MONTH

Stephan Girlich • Gunter Glos

# Turok Dinosaur Hunter

•Game of the month!•

## Einstiegshilfe

- Nutzt in jedem Fall die Trainingslevel!
- Schießt Wildschweine oder Affen ab, um an Extraenergie zu gelangen!
- Sucht bei getöteten Gegnern nach Waffen und Munition!
- Begebt Euch öfter in einen Level, weil manche Dinge erst zu einem späteren Zeitpunkt gefunden werden können!
- Für manche Gegner eignen sich bestimmte Waffen am besten, findet heraus welche!
- In manchen Levels benötigt Ihr Explosivgeschosse, um Hindernisse sprengen zu können!


Diese Ruine muß im ersten Level gefunden werden, um in die restlichen Stages zu gelangen


Weiter entfernte Grafiken verschwinden hinter einer Nebelwand


Pauschal gilt: je größer der Cyborg, desto stärker seine Panzerung

Nach etlichen Terminverschiebungen war es endlich soweit: mit Turok Dinosaur Hunter stand Acclaims erster Nintendo 64-Titel zum lange ersehnten Review bereit. Getestet wurde vor Ort, im state of the art eingerichteten Präsentationsraum von Acclaim in München. Das beeindruckende technische Equipment mit riesigem Projektionsscreen und Surround-Anlage schaffte einen würdigen Rahmen für den Check des 3D-Action-Adventures.

## Banale Story

Die Hintergrundgeschichte von Turok orientiert sich an den Comics aus dem Acclaim Valiant Verlag. Die Story versetzt den muskulösen Helden indianischen Ursprungs in das Lost Land, einen Ort, in dem Zeit keinerlei Bedeutung hat. Dort herrscht der grausame "Campaigner", der eine Maschine erschaffen hat, mit der er gleich das ganze Universum vernichten will. Dazu benötigt der Campaigner das Chronosceptor, ein mystisches Artefakt mit unvorstellbaren Kräften; dieses in die Maschine eingesetzt, wäre das Ende jeglicher Lebensformen besiegelt. Doch schon vor Tausenden von Jahren hat man in weiser Voraussicht das Chronosceptor zerstört, um zu vermeiden, daß es in falsche Hände gerät. Nun liegt es an Turok, die im Lost Land verstreuten Einzelteile des Artefakts zu finden, um den teuflischen Plan des Campaigners zu vereiteln.

## Eingängige Steuerung

Der Einstieg in Turok Dinosaur Hunter wurde ähnlich wie bei Tomb Raider absolut vorbildlich inszeniert. Spezielle Trainingslevel, die sogar auf Zeit absolviert werden können, führen mit zahlreichen praktischen Beispielen an die komplexe und neuartige Steuerung heran. Mit dem Richtungskreuz wird zwischen Lauf- und Rennmodus gewechselt, der analoge Stick bestimmt die Lauf- und Schußrichtung, und über die vier gelben Action-Buttons setzt sich Turok in Bewegung oder weicht Angriffen zur Seite aus. Waffen aktiviert man über die A- und B-Tasten, mit der L-Taste wird eine Map Onscreen aufgerufen, über Abgründe springt man mit der R-Taste, und der Z-Trigger dient schließlich zum Auslösen der Waffen. Zudem kann Turok an Leitern und bestimmten Wänden hoch- oder runterklettern und im Wasser schwim-

## Die Waffen


Jagdmesser


Pfeil & Bogen


Pistole


Assault Riffle


Shotgun

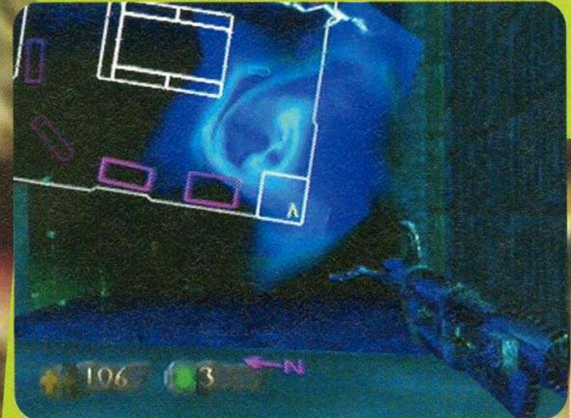

Automatic Shotgun


Granatenwerfer


Pulse Rifle



Zum Nutzen der Speicherpunkte benötigt man ein Controller Pak



Über diese Warpfelder gelangt Ihr in die Bonusräume



Im Raumschiff des Campaigners bekommt man es mit Außerirdischen zu tun

men oder tauchen. Erstaunlicherweise entpuppt sich diese kompliziert anmutende Padbelegung schon nach kurzer Zeit als äußerst durchdacht. Das Heben und Senken der Waffe, mit eines der wichtigsten Elemente der Steuerung, geschieht mit fortlaufender Spielpraxis mehr und mehr intuitiv, eine Tatsache, die dem Gameplay sehr förderlich ist.

## Technisches Highlight

Über acht gigantisch große Level nun erstreckt sich das Abenteuer, jeder einzelne ist im Durchschnitt aus ca. 250.000 (!) Polygonen zusammengesetzt. Im Vergleich zu bisherigen 3D-Shootern mit maximal 10.000 Polygonen pro Level stellt dies eine enorme Datenmenge dar. Auch die weiteren technischen Daten sind beeindruckend: 2.000 verschiedene Texturen, über 10.000 Animationsphasen für die weit über 20 Gegner, die durch Motion Capturing noch perfektioniert wurden, High Tech Grafikengine mit 25 fps, bombastischer Dolby Surround-Sound in CD-Qualität - und das alles auf einem 8 MByte-Modul! Laut Dave Dienstbier, dem Projektmanager von Turok, arbeitete man mit einer Kompressionsrate von 1:10, was einer echten Datenmenge von ungefähr 80 MByte entsprechen würde.

## Kein Zuckerschlecken

Die Aufgabe Turoks im ersten Level besteht darin, eine Ruine zu finden, von der aus man über Portale die weiteren sieben Stages erreicht. In allen Abschnitten sind jeweils mehrere Schlüssel verteilt, drei an der Zahl werden benötigt, um eines der "Stargate"-ähnlichen Tore aktivieren zu können. Außerdem tauchen in allen Leveln willkürlich grell leuchtende, blaue Warpfelder auf, über die unser Held in eine von insgesamt 30 Bonusrunden gelangt. Das Spiel selbst ist nonlinear aufgebaut, d.h. es bleibt dem Spieler selbst überlassen, welchen Abschnitt des Lost Lands er erforschen möchte. Verblüffend ist die künstliche Intelligenz der Gegner. So hören diese bspw. Schüsse, verschanzen sich hinter Bäumen oder anderen Deckung gebenden Objekten und entwickeln in der Gruppe regelrechte Angriffstaktiken. In der deutschen Version sind die Menschen durch Cyborgs ersetzt, und auch Blutfetischisten muß ich enttäuschen: die Sterbeszenen vollziehen sich BPjS-gerecht. Das grafische Highlight sind aber zweifelsohne die Dinos. Besonders der mächtige Trizeratops mit Cyborg-Reiter hat es mir angetan, auch wenn das prähistorische Biest fast schon zu viel einstecken kann. Womit wir bei den Endgegnern wären. Megaharte Brocken, kann ich Euch sagen. Die Gottesanbeterin bspw. attackiert Euch in vier Aggressionsstufen, wobei schon die erste kein Zuckerschlecken ist, und den bionischen T-Rex als Ausgeburt der Hölle zu bezeichnen, wäre fast noch zu milde. Daß der Showdown auf dem Raumschiff des Campaigners für mich persönlich die härteste Schlacht war, die ich je in einem Videospiel schlagen mußte, zeigt deutlich: selbst Profis werden an diesem Spiel zu knabbern haben. Eine große Hilfe ist natürlich das umfangreiche Waffenarsenal. Anfangs nur mit einem Jagdmesser und dem Tek-Bogen ausgestattet, eignet sich Turok im Laufe des Spiels 12 weite-

## END-GEGNER









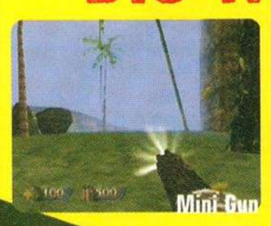


Vier Aggressionsstufen sind das kennzeichnende Merkmal der Gottesanbeterin. Ist eine Stufe erreicht, dreht das riesige Vieh durch und zerstört Wände. Sie beschießt Turok mit giftiger Säure und greift auch von der Decke aus an

## Die Waffen



Chronosceptor



Mini-Gun



Alien Waffe



Raketenwerfer



Particle Accelerator



Fusion Cannon

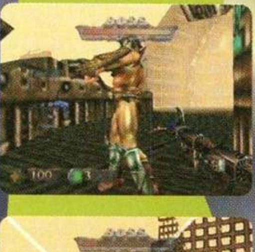
## Cheatmenü

**Für Turok wird es eine riesige Anzahl an Cheats geben. Neben Unverwundbarkeit, alle Waffen mit unendlich Munition und Levelanwahl wird es Iguana-gewohnt auch einen Modus mit überdimensionierten Köpfen geben. Witzig ist der Discomodus, der mit Flashlights und auf der Stelle tanzenden Gegnern für viele Lacher gut ist. Doch ist dies bei weitem nicht alles, in der nächsten Fun Generation rücken wir ALLE Cheats raus. Laßt Euch überraschen... !**









**Der Campaigner ist ein ultraschneller Bursche und hat so manchen Trick auf Lager. Hat man ihm zahlreiche Treffer verpaßt, kommt am rechten Bein sein metallisches Skelett zum Vorschein und er fängt zu hinken an.**



**Die bionischen Velicoraptoren sind mit einer heftigen Wumme ausgestattet**



**In den Höhlen ist die Grafik besonders düster gehalten**

re Wummen an, deren Durchschlagskraft nahezu jegliches Vorstellungsvermögen übersteigt. Shotgun, Minigun und Granatwerfer sind 3D-Fans gewohnt, die Fusion Cannon dagegen haut auch den abgebrühtesten Zocker erstmal sprichwörtlich um. Aus einer unscheinbaren, rötlich glühenden Kugel erwächst eine gigantische nukleare Explosion, die in einer sich kreisförmig ausbreitenden Feuerwalze endet - I love this gun! Health-Extras in verschiedenen Variationen füllen die Lebensenergie auf, für 100 Life Force-Einheiten winkt ein Extraleben, und mit dem Spiritual Invincibility-Icon ist Turok kurzzeitig unverwundbar. Um die zahlreichen Speicherpunkte nutzen zu können, müßt Ihr im Besitz eines Controller Paks sein.

### 3D-Referenz

Knapp zwei Jahre lang hat ein fünfzehnköpfiges Team an Turok Dinaosaur Hunter gearbeitet. Man merkt jede Stunde. Das Spiel ist für jeden 3D-Freak durch seinen unglaublich hohen Grad an Realismus eine Offenbarung, was kann es bei einem Shooter aus der Egoperspektive Schöneres geben? Optisch könnte man vielleicht bemängeln, daß die Texturen insgesamt, zumindest für Nintendo 64-Verhältnisse, etwas eintönig ausgefallen sind und in weiter Entfer-



**Die Fusion Cannon darf für sich den Titel "Best Special Effect" der Videospiele in Anspruch nehmen**

nung hinter einer Nebelwand verschwinden, was sich aber durch die gigantische Größe der Level leicht verschmerzen läßt. Im krassen Gegensatz dazu begeistern die Gegner durch Ihr extrem lebensecht wirkendes Verhalten. Mit butterweichen Animationen und situationsbezogenen Reaktionen fühlt man sich eher wie in einem Film als in einem Videospiel, dagegen wirken auch id-Titel recht statisch. Daß der Campaigner in der Lage ist, ständig neue Gegner in einen Level zu beamen, wird sicher nicht jedem gefallen, hält aber in jedem Fall den Spannungsgrad auf höchstem Niveau. Witzig ist, daß die verschiedenen Arten der Feinde sich untereinander nicht sonderlich mögen und ab und zu gegenseitig zerfleischen. Und Iguana sei Dank, endlich ein Nintendo 64-Spiel, bei dem statt nervigem Japano-Gedudel hörenswerte Musikstücke für gute Laune sorgen. Die atmosphärisch dichte Geräuschkulisse zeigt zudem deutlich, daß sich das N64 vor seiner 32-Bit-Konkurrenz auch in dieser Hinsicht nicht zu verstecken braucht. Bedenken wir schlußendlich, daß Turok Dinosaur Hunter das erste Acclaim-Produkt für Nintendos Wunderkonsole darstellt, so hätte der Einstieg in die 64-Bit-Welt wohl nicht besser ausfallen können. Turok ist ein meisterhaft inszeniertes Stück Software, frei von gravierenden Schwächen und auch auf lange Sicht motivierend. Schön, daß gleich der erste Genrevertreter die Meßlatte im 3D-Bereich derart hoch angesetzt hat.

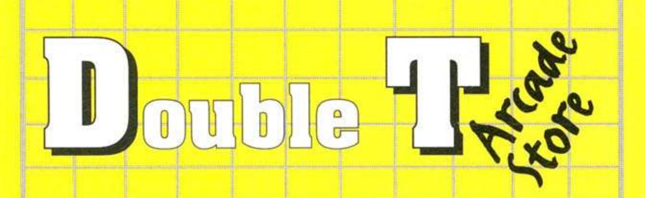
## END-GEGNER

**Der T-Rex ist schnell auf den Beinen und spuckt heftige Feuerstöße aus.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Nintendo 64 | Hersteller: | Acclaim |
| Genre: | 3D-Shooter | Entwickler: | Iguana |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Acclaim |
| Level: | 8+ 30 Bonus | | |
| Besonderheiten: | Controller-Pack, Dolby Surround | Veröffentlichung: | Ende März |
| | | Ca. Preis: | 149,- DM |

**10 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **10** |
| **Sound** | **10** |
| **Gameplay** | **9** |




**Obere Badersgasse 4**
**97769 Bad Brückenau**
**Tel: 09741/3977**
**Fax: 09741/3977**

**Öffnungszeiten:**
**Mo - Do: 11.00 - 20.00**
**Fr: 11.00 - 19.00**
**Sa: 10.00 - 15.00**

**- Mail Box - Double T - Tel.: 08232 / 78768**

**Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser Ladenlokal!**
**Ladenpreise können variieren!**

## Sony PlayStation

| Artikel | Preis |
|---|---|
| PSX inkl. Scartk., Netzteil + Joypad | 389,00 |
| PSX + Universal-Umbau dt/us/jp | 479,00 |
| PSX + 1 Gebraucht-Spiel nach Wahl | 439,90 |
| PSX + neGcon + FIA Formel 1 | 569,00 |
| PSX Universal Umbau dt/us/jp | 89,90 |
| Memory Card | 49,00 |
| Memory Card plus (120 Speicher) | 79,90 |
| Memory Card (360 Speicher) | 94,90 |
| Game Buster | 89,90 |
| HF - Adapter | 59,00 |
| Cobra Gun | 79,90 |
| Just a Pad | 39,90 |
| Hardcore 4x4 | 89,90 |
| Namco Soccer Prime Goal | 89,90 |
| Namco Museum #3 | 89,90 |
| Samurai Shodown | 94,90 |
| A-Train IV | 89,90 |
| Baphomets Fluch | 89,90 |
| Bust A Move 2 | 79,90 |
| Command & Conquer | 99,90 |
| Ecstasia | auf Anfrage |
| Virtual Tennis | 94,90 |
| Sim City 2000 | 89,90 |
| Syndicate Wars | 99,90 |
| Disrupter | 89,90 |
| Dragonheart - Fire & Steel | 89,90 |
| FIFA Soccer 97 | 94,90 |
| Twisted Metal 2 | 99,90 |
| Casper | 95,00 |
| Moto Toon G.P. 2 jp | 134,90 |
| Space Hulk | 99,90 |
| NHL Hockey 97 | 94,90 |
| Olympic Games | 89,90 |
| Wing Commander 3 | 99,90 |
| NHL Powerplay Hockey | 89,90 |
| 2 X-Treme | 94,90 |
| Tekken 2 (PAL) | 99,90 |
| Soviet Strike | 89,90 |
| Resident Evil | 94,90 |
| Resident Evil 2 jp | auf Anfrage |
| FIA Formula 1 | 109,90 |
| Chronicles of the Sword | 99,90 |
| Jet Rider | 99,90 |
| Sampras Extreme Tennis | 99,90 |
| The Crow - City of Angels | 89,90 |
| Destruction Derby 2 | 99,90 |
| WipEout 2097 | 99,90 |
| Crash Bandicoot | 99,90 |
| Kings Field | 94,90 |
| Soul Edge | auf Anfrage |
| Cool Boarders | 99,90 |
| Die Stadt der verlorenen Kinder | 99,90 |
| Int. Superstar Soccer | 99,90 |
| Legacy of Kain | 94,90 |

**Bei uns 95% aller Importe NUR 109,90 z.B. Rebel Assault II, Destruction Derby II, Spot 3...**

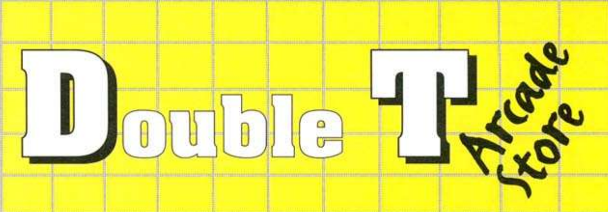
## Sega Saturn

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad | 399,00 |
| Joypad | 44,95 |
| Antennenkabel mit Bildfilter | 49,90 |
| Game Buster | 89,90 |
| 8 Meg Memory Card | 89,90 |
| Aftermath | 99,90 |
| Worldwide Soccer 97 | 99,90 |
| Discworld 2 (kplt dt!) | 89,90 |
| WWF In Your House | 89,90 |
| Iron Man | auf Anfrage |
| Story of Thor 2 | 89,90 |
| Nights (inkl.Analog Joypad) | 139,90 |
| Destruction Derby | 99,90 |
| Virtua Cop | 99,90 |
| Virtua Fighter 2 | 95,00 |
| Worms | 89,90 |
| FIFA Soccer 97 | 99,90 |
| Daytona Championship Edition | 99,90 |
| Ghen Wars | 89,90 |
| Tomb Raider | 89,90 |
| Command & Conquer | 99,90 |

## Nintendo 64

!!!Jetzt vorbestellen!!!

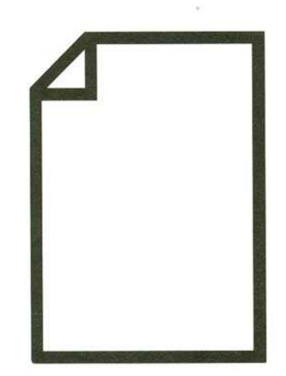
| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät N64 incl. 3D Pad | 399,- |
| 3D Controlpad | 59,- |
| Padverlängerung | 19,90 |
| Memory Card 1MB | 69,90 |
| Antennenkabel | 49,90 |
| Mario 64 | 99,90 |
| Mario 64 Spieleberater | 24,90 |
| Turok | 159,90 |
| Pilotwings 64 | 99,90 |
| Shadows of the Empire | 139,90 |
| Wave Racer 64 | 99,90 |
| St. Andrews Golf (jp) | 209,90 |
| Int. Superstar Soccer | 139,90 |
| Cruisin USA (us) | 199,90 |
| Wayne Gretzky Hockey (us) | 179,90 |
| Mario Kart (jp) | 199,90 |
| Perfect Eleven Soccer (jp) | 249,90 |
| Goemon | 139,90 |




**jetzt auch in Nürnberg!**
**Fenitzerplatz 4**
**90489 Nürnberg/Rennweg**
zwischen U-Bahn Station Schoppershof und
U-Bahn Station Rennweg
**NUR LADENLOKAL!**

**Lieferbedingungen:** Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten • Bei uns auch US- und Japan-Import Games • Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden • Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten • Ab 300,- DM (nur Software) portofrei • Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM • Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet • Händleranfragen erwünscht!

# Hier könnte Ihre Anzeige stehen!



**Infos unter:**
**0931 / 40 43 717**

Sony ★ Sega ★ Nintendo ★ PC

# GAME-PLANET

Ankauf und Verkauf ★ neu und gebraucht

## Sony Playstation

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Sony Playstation, dt. | DM 398,95 |
| Memory Card 360 Saves | DM 99,99 |
| RGB-Kabel | DM 28,95 |
| Memory Card | DM 39,95 |
| Command & Conquer | DM 94,95 |
| Cool Boarders* | DM 89,95 |
| Crusader-No Remorse* | DM 89,95 |
| Destruction Derby 2 | DM 98,95 |
| Magic the Gathering* | DM 89,95 |
| FIFA Soccer ´97 | DM 79,95 |
| Crow-City of Angles* | DM 89,95 |
| Tobal No.1 | DM 89,95 |
| Twisted Metal 2* | DM 98,95 |
| Syndicate Wars | DM 89,95 |
| Jet Rider* | DM 89,95 |
| Wipe Out 2097 | DM 98,95 |
| Crash Bandicoot | DM 99,95 |
| Soviet Strike | DM 89,95 |
| F1 | DM 99,95 |
| Resident Evil | DM 94,95 |
| Tekken 2 | DM 99,95 |
| Star Gladiators | DM 94,95 |
| Resident Evil 2 (jap.)* | DM a.A. |

## Nintendo 64

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Nintendo 64 incl. Pad+Mario 64 | DM 498,95 |
| Pilot Wings 64* | DM 118,95 |
| Wave Race 64* | DM 98,95 |
| Shadows of the Empire* | DM 138,95 |
| Memory Card Nintendo | DM 38,95 |
| Memory Card 1MB | DM 58,95 |
| Controller grau | DM 58,95 |
| Controller div. Farben | DM 68,95 |
| HF-Adapter* | DM a.A. |
| Wayne Gretzky 3D Hockey* | DM a.A. |
| Cruisin USA* | DM a.A. |
| Mario Kart 64 incl. Pad* | DM a.A. |
| Int. Superstar Soccer* | DM a.A. |
| Goemon* | DM a.A. |
| Turrok* | DM a.A. |

**JETZT VORBESTELLEN!**
**Der Vorrat ist begrenzt!**
**PSX-Multinorm-Umbau incl. Chip nur 89,95**

**Importe? schnell und günstig!**

*=Vorankündigung, nur solange Vorrat reicht. Es gelten die AGB.
Händleranfragen erwünscht! Telefonische Reservierung möglich!
Wir führen auch Sega-Saturn und PC !! Preise Aufschlag Anfrage

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen, Mo-Fr 10-19Uhr, Sa 9-15Uhr

**Tel: 02 71 / 7711-573**
**Fax: 02 71 / 7711-574**

★



Philipp Noack • Stefan Hellert

# Soul Edge




Wer im richtigen Moment mit seiner Waffe kontert, kann den Kontrahenten überwinden

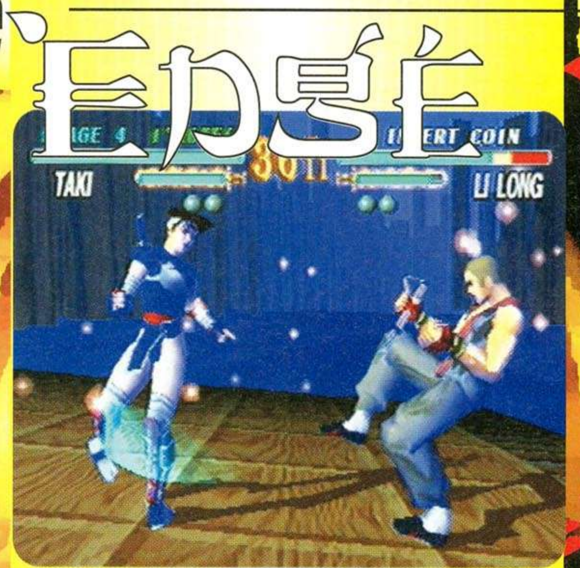
In der Ferne hing die Sonne als ein glühender Ball am Abendhimmel. Die Dunkelheit würde den Kampf erschweren, das war den beiden Kontrahenten bewußt. Dennoch standen sich Hwang Kyung und Siegfried Stauffen wie versteinert gegenüber. Das Gefecht hatte bisher nur zwischen ihren Augen stattgefunden. Siegfried riß schließlich seinen Bihänder mit solcher Wucht in die Höhe, daß das mächtige Schwert einen leuchtenden Schweif hinter sich herzog. Er eröffnete den Kampf...




Taki rammt dem Gegner ein Messer in den Hals




Normalerweise verdreht Sophitia nur Männern den Kopf




Die meisten Hintergrundgrafiken sind zwar nicht sehr spektakulär, dafür aber sehr einfallsreich




Die Gesichtszüge sind bei Soul Edge ausgezeichnet herausgearbeitet

Namcos waffenklirrendes 3D-Beat'em Up hat nun endlich seinen Weg auf die heimische PlayStation gefunden. Seine Charaktere treten an, das Schwert der Macht dem zu entreißen, der es noch in seinen Händen hält, Cervantes De Leon. Die meisten der insgesamt zehn Figuren entstammen dem asiatischen Raum: Li Long führt seine zwei messerscharfen Chakus mit tödlicher Präzision, Heishiro Mitsurugi und Hwang Kyung sind Meister mit dem Katana. Taki ist ein weiblicher Ninja, und Seung Mina beherrscht eine tödliche Lanze. Offensichtlich römische Kampfeskunst vertritt Sophitia Alexandra, Rock dagegen eher die der Neandertaler. Voldo läßt Freddy Krüger wie einen netten Märchenonkel aussehen, und der blonde Siegfried Stauffen macht sich die ritterliche Tugend des Schwertkampfes zunutze. Wer sich von dem berauschenden Intro erholt hat, der wird sich - Tekken-Kenntnisse vorausgesetzt - schnell im Hauptmenü zurechtfinden. Neben dem Arcade- hat Namco sechs weitere Modi integriert: VS, Team Battle, Time Attack, Survival, Edge Master und Practice. Um rasch in das Kampfsystem einzutauchen, empfiehlt es sich zunächst den letztgenannten anzuwählen. Hier kön-



Bei Voldo konnten die Designer ihrer Phantasie freien Lauf lassen



Seit Virtua Fighter gehört der Ring Out zum Repertoire vieler 3D-Beat'em Ups und damit zur Kampftechnik



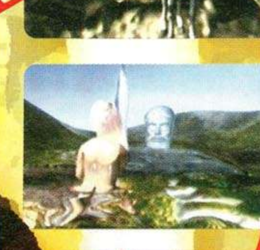
Siegfrieds gewaltiges Schwert beeindruckt auch Taki



Der letzte Gegner hört auf den Namen seines Schwertes



Das hochgewachsene Gras wiegt sich im Wind

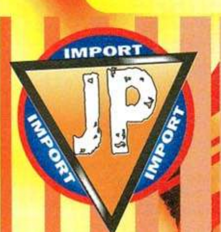




nen alle Moves geübt und bei Bedarf im "online-manual" nachgeschlagen werden. Es gibt bestimmte Fähigkeiten, über die jede(r) Kämpfer(in) verfügt. Eine Wurftechnik gehört ebenso dazu wie das dreidimensionale Ausweichen oder eine Attacke, die vom Gegenüber nicht zu decken ist. Wie gewohnt lassen sich die einzelnen Schlag- und Trittbuttons zu kleinen Serien kombinieren. Echte Killercombos entstehen jedoch nur, solange genügend Energie in der Soul-Leiste vorhanden ist.

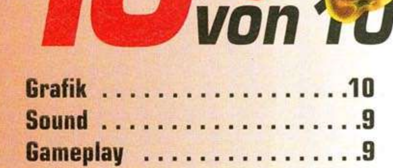
## Das Namco-Phänomen

Vergeßt alle Renderintros, die bis jetzt auf der PlayStation zu sehen waren! Namco hat die (teilweise selbstgelegte) Latte noch einmal in die Höhe geschraubt. Völlig erschlagen drückt man sich durch das Hauptmenü in seinen ersten Kampf. Hier wartet dann der nächste Superlativ: die Darstellung der Figuren ist auf diesem Niveau einmalig auf Sonys Wunderkiste. Da ist es zu verschmerzen, daß die Hintergründe nicht immer mithalten können. Der insgesamt recht klassisch angehauchte Soundtrack paßt ausgezeichnet zum Spielgeschehen. Was an Namco immer wieder aufs Neue fasziniert, ist die Tatsache, daß diese Firma sowohl auf technischem als auch auf spielerischem Level verdammt ausgereifte Produkte auf den Markt bringt. Der dynamische Spielablauf wird von einer erfrischend intuitiven Steuerung getragen. Zu meinem völligen Glück müßte ich nur noch übers Steuerkreuz decken können...




System: PlayStation
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: 11
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Namco
Entwickler: Namco
Testmuster: Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 139,- DM

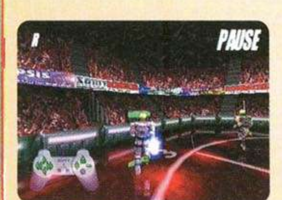


10 von 10

Grafik: 10
Sound: 9
Gameplay: 9

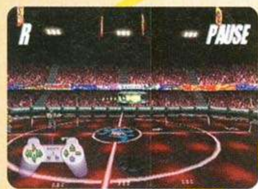
Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

# RIOT











Der Ball muß erst an der Bande des Gegners aufgeladen werden, um Punkte erzielen zu können



Riot ist eines der wenigen Spiele, in dem die Zuschauerkulisse animiert ist



Die pinkfarbenen Extras werden willkürlich auf dem Feld verteilt



Am oberen Bildrand sind die Energieleisten der Spieler eingeblendet

Im Vergleich zum in der letzten Ausgabe vorgestellten Preview hat sich im Grunde nicht mehr viel verändert. Riot simuliert eine futuristische Sportart, die eine Mischung aus Basketball und Eishockey darstellt. Gespielt wird in Freiluftarenen, in deren Mitte sich ein freischwebendes Tor befindet. Ziel ist es, einen fluoreszierenden Ball in dieses zu befördern, nachdem der Ball an der Bande des Gegners aufgeladen wurde. Abhängig von der Wurfzone erhält man für einen Torerfolg zwischen ein und drei Punkten. Ein Team besteht aus vier Feldspielern und zwei Ersatzleuten, deren Namen beliebig verändert werden dürfen. Mit dicken Polstern und Schonern ausgerüstet, bekämpfen sich die Jungs mit harten Bandagen, denn Regeln oder Fouls gibt es keine. So ist der Spielablauf extrem actionlastig und taktisches Geschick kaum von Nöten. In regelmäßigen Abständen fliegen Power Ups auf das Spielfeld, welche die Spieler schneller laufen, härter schlagen oder besser treffen lassen. Zu jedem Spieler findet sich am oberen Bildrand eine Energieleiste, die, sobald ein Spieler in Ballbesitz ist, kontinuierlich abnimmt und sich dann wieder langsam regeneriert. Nach einem Liga- oder Turniermatch können die gesamten Werte des Teams etwas erhöht werden.



Die Vogelperspektive ist übersichtlich, aber unspektakulär

## Mehr-Spieler-Game

Schade eigentlich. Riot hätte wirklich klasse werden können, wären nicht diese vielen kleinen Kritikpunkte, die letztendlich keine höhere Wertung zulassen. Am meisten stört, daß die Teams oftmals sehr ähnlich ausschauen und nur anhand der Helmfarbe zu unterscheiden sind. Zieht man nun die Kameraperspektive weit auf, ist blindes Passen vorprogrammiert oder man konzentriert sich auf einen einzigen Spieler, was aber nicht der Sinn einer Mannschaftssportsimulation sein kann. Spielt Ihr hauptsächlich alleine, ist Riot schon nach wenigen Auseinandersetzungen keine Herausforderung mehr. Man verpaßt den Konsolengegnern eine herbe Packung nach der anderen, was vor allem darin begründet liegt, daß Wurfversuche von der Dreierzone extrem einfach zu versenken sind, ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätte Abhilfe geschaffen. Und trotzdem, Riot ist insgesamt kein schlechtes Spiel. Vor allem im Mehr-Spieler-Modus offenbart der Titel aufgrund seines einfachen Handlings und der permanenten Action ein nicht zu unterschätzendes Potential an Spielspaß. Grafik und Sound passen auch, als Party-Game ist Riot durchaus eine Empfehlung wert.

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Psygnosis |
| Genre: | Sportspiel | Entwickler: | Beyond Reality |
| Spieler: | 1-4 | Testmuster: | Psygnosis |
| Level: | Entfällt | | |
| Besonderheiten: | Memory-Card, engl. Sprachausgabe | Veröffentlichung: | Mitte März |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**7 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 8 |
| **Gameplay** | 7 |

Götz Schmiedehausen • Stefan Hellert

# Contra - Legacy Of War


Wie im SNES-Original ist einer der Endgegner eine mutierte Schildkröte


Der Leuchtring symnolisiert kurzzeitige Unverwundbarkeit

## Contra - Die Serie

1987 erschien der erste Contra-Automat, der aufgrund des Erfolges ein Jahr später für NES umgesetzt wurde. Schnell waren die Videospieler von den Alienkriegen fasziniert, und 1990 bzw. 1991 folgten Super C und Contra Force für Nintendos 8-Bitter. Der Höhepunkt der Reihe war 1993 mit Contra III: The Alien Wars erreicht. Das SNES-Produkt hatte nie zuvor gesehene Mode 7-Effekte und opulente Riesensprites zu bieten. Die Leveldarstellung wechselte zwischen der klassischen 2D-Darstellung und einer neuen 3D-Draufsichtperspektive. Vor allem Fans der Alien-Serie erinnern sich gerne an den grotesk gestalteten sechsten Level. Mit Contra: HARD CORPS, einer eher schwächeren Mega Drive-Version, wurde die Reihe bis heute auf Eis gelegt.

Endlich führt Konami die auf 8- bzw. 16-Bit erfolgreiche Super Probotector/Contra-Reihe weiter. Diesmal werden in der deutschen Version voraussichtlich keine Blecheimer über die Köpfe der Soldaten gestülpt, um das Produkt jugendfreundlich zu gestalten, wie es in den Probotector-Teilen für SNES bzw. NES und Gameboy der Fall war. Die Geschichte: In den fünfziger Jahren landeten eigenartige Objekte im Gebiet des südamerikanischen Amazonasbeckens. Dieser Vorfall wurde allerdings vom Pentagon nach außen als unerklärliches kosmisches Phänomen heruntergespielt. Ende der Achtziger erreichten immer wieder Gerüchte über verschreckte Bewohner Südamerikas das amerikanische Verteidigungszentrum, die "Dämonen" gesehen haben wollten. Eine Eliteeinheit mit Namen Scorpion fiel daraufhin in den Dschungel ein und stoppte die ausbrechende Invasion der Red Falcon-Gruppe, bevor diese echten Schaden anrichten konnte. 1990 tauchte die Red Falcon-Gruppe wieder auf und wandelte mit einer biologischen Waffe menschliche Soldaten in willenlose Zombies um. Doch auch diesmal gelang es den Jungs vom Scorpion-Team, das Schlimmste abwenden, und zusammen mit ihren Kollegen von Mad Dog trieben sie die Aliens ins All zurück. Nach der Jahrtausendwende startete ein Alien-Kommando namens Black Viper einen neuen Versuch und scheiterte kläglich.

Nach all den Angriffen aus dem All wurde schließlich die Contra-Force gegründet, eine unabhängige Gesetzeshütervereinigung. Im Jahre 2336 tauchte Red Falcon pötzlich wieder auf, im folgenden Krieg mit Scorpion und Mad Dog, einer weiteren Splittergruppe der Contra, wurde die Erde nahezu


Ein Kombination aus Springen und Ducken hilft beim Schrottmonster


Die Schlange schmeißt gefährliche Eier auf Euch


Der Skorpion am Anfang des fünften Levels rennt an den Wänden hoch und stürzt sich auf Euch


Mit dem Laser ist das fliegende Hirn kein Problem. Der Strahl sucht sich seinen Weg ins Ziel nämlich selbst


Hinter diesem Stein wartet ein Extraleben


Ohne Suchlaser ist man auf der schwankenden Brücke aufgeschmissen

zerstört (Contra III/SNES). Nach fünf Jahren waren die Überlebenden in der Lage, eine neue Kampfeinheit, die HARD CORPS, aufzubauen (Contra: HARD CORPS/MD). Heute existieren Gerüchte, daß Colonel Bassad, ein machthungriger Diktator eines kleinen Landes, ein Alienembryo besitzt, welches der Grundstein zu einer neuen Armee der Monster sein soll. Einige behaupten sogar, daß er mit Außerirdischen zusammenarbeitet. Die Spezialeinheiten werden nun wieder losgeschickt, in die vielleicht alles entscheidende Schlacht.

## Pro und Contra

Besonders zahlreich können die menschlichen Vertreter jedoch nicht sein, denn nur insgesamt vier Kämpfer kommen zum Einsatz. Neben den Androiden CD-288 und Bubba kann man sich noch zwischen Tasha, einer Berufssoldatin ohne Skrupel, und Ray, dem muskelbepackten Vorzeigerambo, entscheiden. Schon auf Schwierigkeitsgrad "Easy" hat man im ersten Level hart zu kämpfen. Urban Warfare ist in mehrere ineinandergehende Abschnitte unterteilt; man muß unter schwerem Beschuß Türen aufschießen oder festinstallierte Geschütze und Unmassen an Zombie-Soldaten eliminieren. Danach geht's in den Dschungel, wo wenigstens vier bis fünf Lebensverluste kaum zu vermeiden sind. Die 2D-Isografik zeigt immer nur einen einseitig scrollenden Ausschnitt, der manchmal einfach nicht schnell genug mitzieht, um eine Gegnerkollision zu vermeiden. Suchlaser, die noch gar nicht im Bild sind, schießen Kreuzfeuer, da steigt der Frust. Hin und wieder findet man hinter Mauerwerk Extras wie Waffen (z.B. Splittergeschosse, Suchlaser, Bomben, Flammenwerfer) oder zeitweise Unverwundbarkeit bzw. Bonus-Leben. Contra läßt dem Spieler keine Zeit zum Verschnaufen. Die Level sind haarsträubend lang, beinhalten zwei bis drei Zwischenendgegner, jede Menge beinharte Stellen, die man nur als Shoot'em Up-Profi fehlerfrei meistert und einen Endgegner, der meist mehr als nur eine Angriffstaktik draufhat. Man hat so gut wie keine Chance, einen Level ohne Continue-Verlust zu bewältigen; am River of Destruction bspw. tastet man sich erst bis zum schwankenden Floß vor, eliminiert nach einigen Versuchen die Wasserschlange, wird dann von einer gefährlichen Motorbootfahrt überrascht, verschwendet seine drei Bomben an das erste Schrottmonster, verzweifelt am zweiten und dritten, und beißt solange ins Pad, bis endlich auch noch die zwei Endgegner zerstört sind. Der darauffolgende Level ist dann wieder etwas moderater, Level 5 und 6 hingegen sind der Contra-Overkill. Selten habe ich so ein Glücksgefühl beim Videospielen empfunden wie nach dem Abschluß dieses Contra-Abschnittes. Konami hat das Kunststück geschafft, trotz weniger Netto-Levelzahl- ein komplexes, kompaktes, fesselndes und ziemlich hartes Shoot'em Up zu kreieren, welches aber auch nach dem x-ten Versuch noch nicht öde wird. Nur die Steuerung hätte man etwas einfacher programmieren können, die Strafe-Funktion ist doch sehr umständlich anzuwenden und führt bei dem hektischen Spielablauf oft zu unnötigen Verlusten. Spielerisch und grafisch bewegt man sich in der Tradition der 16-Bit-Episoden -natürlich mit 32-Bit-Tuning. Auch der Soundtrack hat es mir angetan, zwischen dramatischer Filmmusik, Technoklängen und verträumten Gothic-Sounds à la Dead Can Dance liegt das Spektrum. Dazu kommt noch ein reinrassiger Zwei-Spieler-Modus ohne Linkkabel und zwei Bonusspiele aus der Klassikabteilung, die man im Dschungel findet. Contra wird die Fans der Serie begeistern, Zocker ohne Geduld mit Hang zur Cholerik sollten schon einmal bruchfeste Joypads kaufen. Sie werden sie brauchen.


Ein ziemlich häßlicher, aber auch einfacher Endgegner


Hier zielt man auf den Schädel des Monsters und hält seine Leben beisammen


Je weniger Arme der Roboter hat, desto hektischer und gefährlicher wird er


Ein lästiger Zwischenendgegner. Er kriecht hinter Euch her und nimmt Euch mindestens ein Leben ab



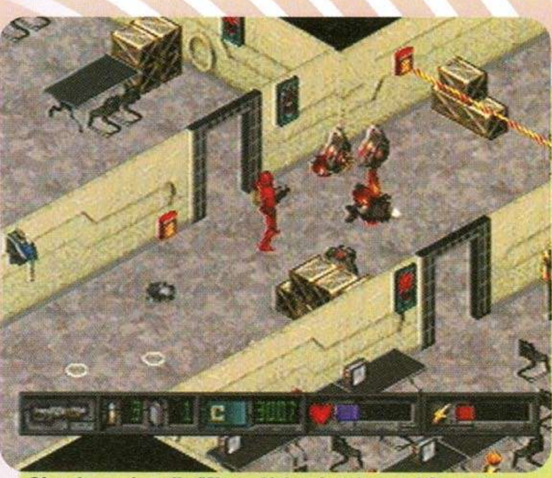

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Konami |
| Genre: | Shoot'em Up | Entwickler: | Appaloosa |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | Flying Arts |
| Level: | 6 | | Tel.: 0208 / 8 23 27 0 |
| Besonderheiten: | Paßwort | Veröffentlichung: | Erhältlich |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**8 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 8 |

Julian Ossent • Stephan Girlich

# Crusader: No Remorse


Oftmals machen die Minen, Lichtschranken und Geschütztürme mehr Probleme als die Wachposten

Das Jahr 2196 wird den meisten Menschen keine rechte Freude bescheren. Nach der mittlerweile fast schon obligatorischen ökonomischen Krise ein Jahrhundert vor der Zeit, in der unser Held seinem blutigen Handwerk nachgeht, hat ein großer Konzern, das World Economic Consortium (WEC), immer mehr Einfluß auf die weltweite Politik bekommen, bis sie schließlich die komplette Kontrolle unseres blauen Planeten übernommen hat. Doch auch in der fernen Zukunft will das nicht jeder freidenkende Mensch hinnehmen. Und die einfachste Lösung, mit kreativen Subjekten umzugehen, lautet heute wie morgen: beseitigen. Auch unser Protagonist gehörte zur Elite-Truppe der WEC-Polizei, den Silencern. Doch nach einer Kamikaze-Aktion, bei der er als einziger überlebt, beschließt er, zu den im Untergrund kämpfenden Rebellen überzulaufen. Logischerweise vertraut man ihm dort aber noch nicht, immerhin verbrachte er ja die letzten Jahre mit der Jagd auf seine jetzigen Kameraden. Damit Ihr Euch beweisen könnt, werden Euch die gefährlichsten Aufträge der Aufständischen zugeteilt. Mit fortschreitender Spieldauer solltet Ihr so die Bedenken Eurer Kampfgenossen widerlegen können, aber alles erweist sich als etwas schwieriger als gedacht, da manch verbohrter Geist alles tun wird, Euch mundtot zu machen.... für immer.

Vor jedem Einsatz erfahrt Ihr in einer kurzen, aber gar nicht mal schlechtgemachten Videosequenz die Missionsziele, eventuelle Änderungen der Befehle werden während der Einsätze per Funkübertragung nachgereicht. Nach dem ersten Einsatz ist es ferner möglich, Waffen und Munition sowie andere Ausrüstungsgegenstände in der Rebellenbasis zu kaufen. Während der Aufträge steuert Ihr Euren Silencer in einer isometrischen 3D-Perspektive durch die Gebäudekomplexe des Gegners. Um Eure Befehle durchführen zu können, die vom simplen Erschieße-alles-was-sich-bewegt-und-spreng-danach-den-Rest-in-die-Luft bis hin zur Befreiung einer Geisel reichen, seid Ihr oftmals auf die Hilfe der allgegenwärtigen Computeranlagen angewiesen, die Ihr mit Hilfe von Codes und Keycards bedienen könnt, um verschlossene Türen zu öffnen und gefährliche Fallen auszuschalten.


Bei Geschütztürmen empfiehlt es sich stehenzubleiben, in der Hocke trifft man sie nicht so gut

## Einstiegshilfe

Stürmt nicht einfach in Räume, in denen gewaltig viele Gegner lauern, meistens gibt es irgendwo einen Computer, an dem Ihr Euch Hilfe in Form von Robotern oder Geschütztürmen holen könnt. Speichert öfters während der Missionen ab, Munitionsmangel bei großen Gegnern ist sehr ärgerlich, wenn Ihr vorher verschwenderisch geballert habt.

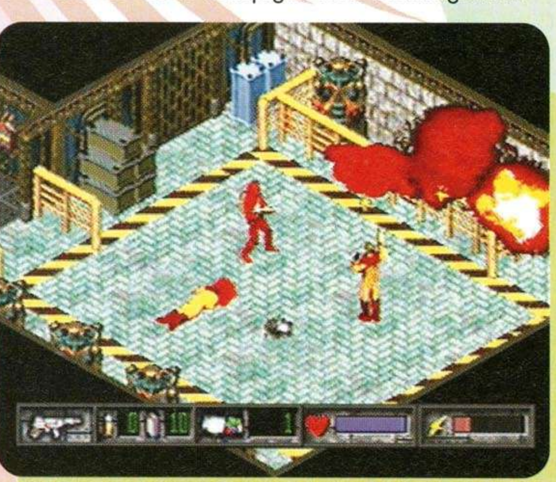






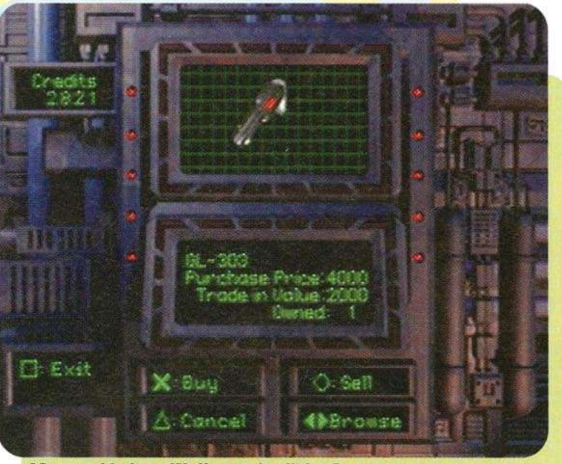




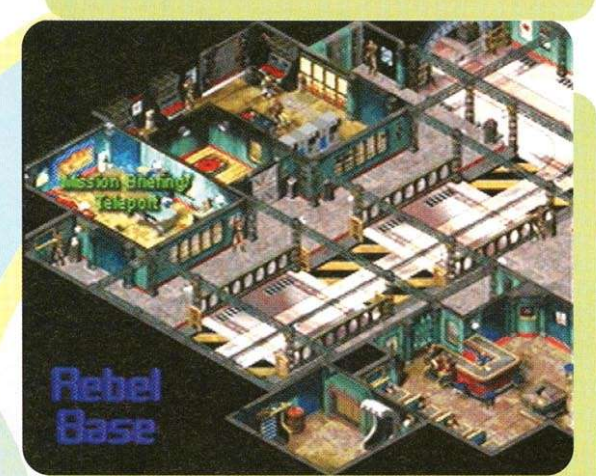


Die Generatoren explodieren mit großer Reichweite, wie der Herr unten im Bild schon feststellen mußte



An den Computern erfährt man Zugangscodes für verschlossene Türen




**13 verschiedene Waffen und etliche Ausrüstungsgegenstände können erworben werden**




**In der Rebellenbasis bekommt Ihr Euer Briefing und dürft neue Waffen kaufen**



**Diese Kamera wird keinen Menschen mehr alarmieren**

So kann man in manchen Missionen sogar die Kontrolle über Wachroboter mit enormer Feuerkraft erlangen, mit denen ganze Gebäudeabschnitte entvölkert werden können, ferngesteuert und ohne Gefahr für das eigene Bildschirmleben. Habt Ihr einen der feindlichen Wachmänner, die in unterschiedlich starken Rüstungen mit teilweise gewaltiger Bewaffnung herumlaufen, erledigt, könnt Ihr ihn auf Gegenstände untersuchen, was extrem wichtig ist, da manche der Sicherheitskräfte über die für unseren Helden wichtigen Keycards verfügen. Steht unser



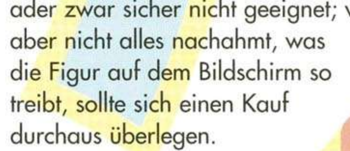
**Schon an der Grenze des guten Geschmacks: eine menschliche Fackel**

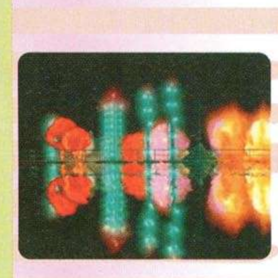
roter Freund kurz vor dem Silencer-Exitus sollte man schnellstens eine der Erste-Hilfe-Maschinen aufsuchen, die über die einzelnen Level verstreut sind. Nach jedem erfolgreichen Einsatz erhaltet Ihr ein Paßwort; wer über eine Memory-Card verfügt, darf sogar jederzeit während der Mission abspeichern.

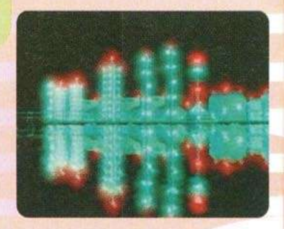


## Martialisch und bombastisch

Eine der Tatsachen, die mir an Crusader am besten gefällt, ist, daß die gesamte Spielumgebung nicht nur plumpe Zierde ist, sondern aktiv ins Geschehen miteinbezogen werden kann. Wenn ich in einen Raum hineinhaste und wie ein Irrer um mich schieße, kann es sein, daß ich nicht nur alle Gegner beseitige, sondern meinen Ramboverschnitt ebenso, da ich eine Kettenreaktion von Explosionen ausgelöst habe, die auch ein Silencer nicht immer überlebt. Die Missionen sind anspruchsvoll, planloses Vorgehen führt unweigerlich zum Tod der Spielfigur; ohne strategisches Denken läuft beim Origin-Shooter in den späteren Leveln nichts. Auch die Story ist gut erzählt und rübergebracht, überraschende Wendungen halten bis zum Schluß einen hohen Spannungsgrad. Lediglich Grafik und Sound sind etwas blaß und scheinen mir ein wenig lieblos vom PC-Original herübergezogen. Übereifrige Kritiker mögen betonen, daß sich die Einsätze nicht großartig unterscheiden und das Spiel auf martialische Szenen aufbaut -mir macht es aber einfach Spaß, mich mal so richtig auf harmlosem Wege abzureagieren. Für Kinder ist Crusader zwar sicher nicht geeignet; wer aber nicht alles nachahmt, was die Figur auf dem Bildschirm so treibt, sollte sich einen Kauf durchaus überlegen.
















| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Electronic Arts |
| Genre: | Shoot'em Up | Entwickler: | Origin |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Flying Arts 0208 / 823270 |
| Level: | 15 | Veröffentlichung: | US-Import |
| Besonderheiten: | Paßwort, Memory Card | Ca. Preis: | 129,- DM |

**8 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 6 |
| **Sound** | 7 |
| **Gameplay** | 8 |



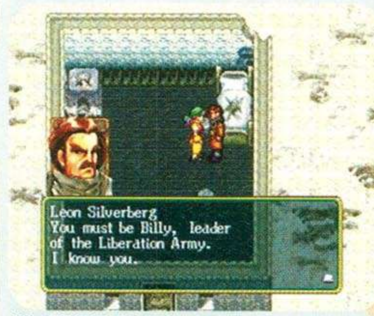
Holger Gößmann • Stefan Hellert

# Suikoden

## Einstiegshilfe

**Gegenüber anderen Rollenspielen muß man bei Suikoden keine neuen Waffen kaufen, sondern seine alten beim örtlichen Schmied schärfen lassen. Es ist ratsam, erst die Waffe eines Mitglieds komplett aufzubauen, um dessen Durchschlagskraft entscheidend zu erhöhen.**






**Wie üblich bringt das Gespräch Aufschluß über so manches Rätsel**




**Mit den Runes könnt Ihr bestimmte Zaubersprüche equippen**




**Nach dem Kampf werden die Exp.-Points addiert**



**Bei einem besonders harten Schlag wechselt die Perspektive auf das Close-Up**

So überzeugend Sonys derzeitige Marktposition auch sein mag, in einer Kategorie liegen die User bei Segas Konkurrenzprodukt deutlich besser: beim Rollenspiel bzw. Action-Adventure. Abhilfe versprach der japanische Superseller Beyond the Beyond, konnte aber nicht restlos überzeugen. Nun versucht sich Konami mit Suikoden.

Und zwar mit einer ziemlich innovativen Backroundstory: Als Sohn des Kriegsherren Teo beginnt der Spieler das Game. Der Vater hat sich durch zahlreiche Ruhmestaten um das Imperium verdient gemacht und wird deshalb zu einer besonders schweren Aufgabe rekrutiert. Der Youngster hingegen muß erstmal Lehrgeld zahlen und wird während der Abwesenheit des berühmten Daddys bei der Imperial Guard ausgebildet. Leider ist Commander Kraze nicht besonders gut auf den Sprößling zu sprechen und teilt ihn zu allerhand Sklavenarbeit ein. Nach einem der sinnlosen Kampfeinsätze kommt der beste Freund des zukünftigen Helden ums Leben, und der schwertschwingende Teenager erkennt, daß auch Imperator Barbarosa nicht gerade das Gelbe vom Ei ist, bis man schließlich, aufgrund des Ablebens der Rebellenführerin Odessa, unverhofft zum Untergrundbefehlshaber avanciert.

## Klassisch

Suikoden beschränkt sich auf die klassischen Elemente des Rollenspiels, die von Square definiert wurden. So läuft man über die Oberlandkarte und wird




**Das Boot wird nach einiger Zeit in der Rebellenburg gebaut**

nach dem Zufallsprinzip angegriffen. Die Grafik blendet dann auf die Kampfperspektive über, wo die Möglichkeiten der Next Generation-Konsolen angedeutet werden. Aber auch die ständig wechselnde Kameraperspektive kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß Suikoden optisch enttäuscht. Zwar wird Soundmäßig einiges geboten, aber dennoch darf man sich von der PSX mehr erwarten. Durch die fast vollständige Konvertierung alter Spielelemente macht Suikoden auch mächtig Spaß. Konami hätte aber an einigen Feinheiten, wie etwa der Menüführung, noch den letzten Schliff anbringen müssen. Alles in allem aber bleibt das Produkt ein gut spielbares, abwechslungsreiches und kurzweiliges Game, das für RPG-Fans unerläßlich sein dürfte.



| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Konami |
| Genre: | RPG | Entwickler: | Konami |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | O.I.T. 0711 / 613758 |
| Level: | Entfällt | Veröffentlichung: | 21. Februar |
| Besonderheiten: | Memory-Card | Ca. Preis: | 99,- DM |

**9 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 9 |

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

**Händleranfragen erwünscht**

# VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

## An- & Verkauf

**Auszüge aus unserer Preisliste**

**Coole Preise**
**Importspiele Hier!**

## SNES

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Action Instinct | Dt | 99 |
| Asterix & Obelix | PV | 119 |
| Breath of Fire 2 | Dt | 109 |
| Bomberman 4 | Jp | 179 |
| Civilisation | US | 129 |
| Chrono Trigger | US | 144 |
| **Donkey Kong 2** | **GV** | **109** |
| **Donkey Kong 3** | **Dt** | **129** |
| **Donald in Maui Mall.** | **Dt** | **129** |
| Demolition Man | Dt | 99 |
| Earth Worm Jim 2 | Dt | 99 |
| Final Fight 3 | Dt | 109 |
| **Front Mission 2** | **Jp** | **149** |
| FIFA Soccer`97 | Dt | 119 |
| Jungle Strike | DV | 109 |
| Lufia | Dt | 109 |
| Lufia 2 | US | 139 |
| **Mechwarrior 2** | **Dt** | **109** |
| Mega Man 7 | Dt | 109 |
| NHL Hockey 97 | Dt | 119 |
| NBA Live`97 | Dt | 119 |
| Operation Starfish | Dt | 59 |
| **Parodius 3** | **JP** | **179** |
| Primal Rage | Dt | 99 |
| Pinocchio | PV | 99 |
| Super Turrican 2 | Dt | 59 |
| Syndicate | Dt | 69 |
| Sim City | Dt | 79 |
| Secret of Evermore | Dt | 109 |
| Secret of Mana 2 | Jp | 199 |
| Superstar Soccer deluxe | Dt | 129 |
| **Super Mario RPG** | **US** | **139** |
| Streetfighter Alpha 2 | Dt | 129 |
| Terranicma | Dt | 119 |
| Tetris Attack | Dt | 109 |
| Time Cop | Dt | 109 |
| **Theme Park** | **Dt** | **109** |
| Tetris & Dr. Mario | Dt | 89 |
| Urban Strike | Dt | 89 |
| Waterworld | Dt | 109 |
| Worms | Dt | 119 |
| Weapon Lord | Dt | 129 |
| WWF Wrestlemania | Dt | 79 |
| Yoshi`s Island | Dt | 119 |
| **Gebrauchtspiele schon** | **ab** | **19** |
| Action Replay 3 | Dt | 89 |

## Sonstiges

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Soundtracks | | auf Anfr. |
| z. B. Ogre Battle | | 69.- |
| Manga Video | | auf Anfr. |
| Players Guide | | auf Anfr. |
| z. B. Tekken 2 | | 34.- |
| Pandemonium | | 34.- |
| Shadow of Empire | | 34.- |
| Crash Bandicoot | | 34.- |
| Resident Evil | ab | 29.- |
| Legacy of Kain | | 34.- |
| Zeitungen - Blood Games | | 10.- |
| EGM/EGM 2 | je | 14.- |
| Game Fan | | 14.- |

## Sega Saturn

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Bug Too | US | 109 |
| Burn Cycle | Dt | 99 |
| Casper | Dt | 94 |
| Crusader no Remorse | Dt | 99 |
| **Command & Conquer** | **US** | **119** |
| **Dawn of Darkness** | **US** | **119** |
| **Die Hard** | **PV** | **99** |
| **Legacy of Kain** | **Dt** | **99** |
| Command & Conquer | Dt | 99 |
| Dark Savior | US | 119 |
| **Daytona Champion Ed.** | **Dt** | **99** |
| Dragon Heart | US | 119 |
| Dragon Force | US | 119 |
| **Exhumed** | **Dt** | **99** |
| Fatal Fury Real Bount | JP | 139 |
| Fighters Megamix | JP | 129 |
| Fighting Vipers | Dt | 99 |
| FIFA Soccer 97 | Dt | 94 |
| **Hexen** | **Dt** | **94** |
| Iron & Blood | Dt | 94 |
| **Iron Storm** | **US** | **119** |
| King of Fighters 96 | JP | 129 |
| Lunar | US | 119 |
| Magic the Gatering | Dt | 94 |
| Mr. Bones | Dt | 94 |
| NBA Live 97 | Dt | 94 |
| NHL Hockey 97 | Dt | 94 |
| NHL Powerplay Hockey | Dt | 99 |
| **Nights mit Pad** | **Dt** | **129** |
| NBA Jam Extreme | Dt | 94 |
| Need for Speed | Dt | 94 |
| Ogre Battle | JP | 139 |
| **Panzer Dragon 2** | **Dt** | **99** |
| **Panzer General** | **Dt** | **99** |
| PTO II | US | 119 |
| **Return Fire** | **Dt** | **94** |
| **Sonic Fighters** | **US** | **119** |
| **SONIC the Fighters** | **JP** | **119** |
| Scorcher | US | 119 |
| Scud | US | 119 |
| **Soviet Strike** | **Dt** | **89** |
| **Shining of the Holy Ark** | **JP** | **129** |
| Sonic Blast 3D | US | 119 |
| **Streetfighter Alpha** | **Dt** | **94** |
| Tomb Raider | Dt | 99 |
| Three Dirty Dwarves | Dt | 94 |
| Tunnel B 1 | Dt | 94 |
| Area 51 | US | 109 |
| Virtual On | US | 119 |
| Virtual On | JP | 119 |
| VIRTUA COP 2 | | 119 |
| Worldwide Soccer | Dt | 99 |

## Nintendo 64

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| KI Gold | US | 189 |
| Shadow of Empire | US | 189 |
| Mario Kart | JP | 209 |
| Mario Kart + Pad | JP | 269 |
| Mario 64 | US | 179 |
| Wayne Greatzky Hockey | US | 169 |
| Pilotwings | US | 179 |
| Waverace | US | 179 |
| NBA Hang Time | US | 179 |
| Cruisin USA | US | 179 |
| Golf | JP | 189 |
| Perfect Striker | JP | 199 |
| Turok (Ende Februar) | US | 179 |
| Verlängerungskabel Pad | | 24.- |
| Control Pad (diverses) | | 69.- |
| Control Pad (farbig) | | 79.- |
| Memory Card einfach/4fach | | 39/59 |
| Lenkrad | | auf Anfr. |
| Joystick | | auf Anfr. |
| Nintendo 64 Soundtrack | | 59.- |
| Schachtadapter | US/Jp | 39.- |
| Action Replay | | auf Anfr. |

-----Deutsche Spiele auf Anfrage-----

## Umbauten+Kit

| Titel | Preis |
|---|---|
| SNES 60 Hz Umbau | 99 |
| Sony PSX Bausatz | 59 |
| RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster | 89 |
| Saturn 60 Hz Umbau | 99 |
| US/JP Umbau N 64 | 19 |

**Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage**

## Sony Playstation

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Allied General | US | 119 |
| **A IV Evolution** | **Dt** | **99** |
| **Baphomets Fluch** | **Dt** | **89** |
| Beyond the Beyond | US | 119 |
| **Blazing Dragons** | **Dt** | **89** |
| **Havens Gate** | **Jp** | **139** |
| Crash Bandicoot | Dt | 109 |
| Chronicles of Sword | Dt | 94 |
| **Command & Conquer** | **Dt** | **94** |
| Crow | Dt | 94 |
| Crusader no Remorse | Dt | 89 |
| Dark Stalker | Dt | 89 |
| Deception | US | 119 |
| **Destruction Derby 2** | **Dt** | **99** |
| Disruptor | Dt | 89 |
| Dragon Heart-Fire&Steel | Dt | 89 |
| ESPN Extreme Games 2 | US | 119 |
| FIFA Soccer 97 | Dt | 89 |
| Final Fantasy 7 | JP | 139 |
| Hexen | Dt | 89 |
| **Horned Owl** | **Dt** | **94** |
| Iron & Blood | Dt | 89 |
| Superstar Soccer | Dt | 89 |
| Road Rage | Dt | 89 |
| Toshinden 3 | JP | 139 |
| Area 51 | Dt | 94 |
| Persona | US | 119 |
| Suikoden | Dt | 94 |
| Mechwarrior 2 | US | 119 |
| Incredible Hulk | Dt | 94 |
| Virtua Pool | Dt | 89 |
| Exhumed | US | 119 |
| Hardcore 4x4 | Dt | 94 |
| Moto X | DT | 94 |
| Manic Kart´s | Dt | 89 |
| Powerplay Hockey | Dt | 89 |
| Bubsy 3 D | US | 109 |
| Power Rangers Pinball | US | 109 |
| Super Puzzle Fighter | US | 119 |
| Cool Boarders | Dt | 94 |
| Pro Wrestling 2 | JP | 139 |
| Wild Arms | JP | 139 |
| Rayman 2 | US | 119 |
| Nascar Racing | Dt | 94 |
| Black Dawn | Dt | 94 |
| MDK | US | 119 |
| Jewels of Oracle | Dt | 89 |
| King of Fighters 95 | US | 119 |
| Kings Field II | US | 119 |
| Legacy of Kain | Dt | 89 |
| Lomax | Dt | 94 |
| Magic the Gatering | Dt | 89 |
| Myst | Dt | 89 |
| Mega Man X 3 | Dt | 89 |
| **NBA Hang Time** | **Dt** | **89** |
| NBA Jam Extreme | Dt | 89 |
| NBA in the Zone II | Dt | 94 |
| NFL Face Off 97 | US | 99 |
| NHL Hockey 97 | Dt | 89 |
| Ogre Battle | JP | 139 |
| Onside Soccer | Dt | 89 |
| Policenauts | JP | 139 |
| Power Move Wrestling | Dt | 89 |
| Pro Pinball the Web | Dt | 89 |
| **Project Overkill** | **Dt** | **89** |
| **Pandemonium** | **Dt** | **89** |
| **Return Fire** | **Dt** | **94** |
| Reloaded | Dt | 94 |
| Rebel Assault 2 | US | 119 |
| Resident Evil | Dt | 99 |
| Resident Evil 2/Bio Hazard 2 | JP | 139 |
| Ridge Racer 3 | JP | 139 |
| Sim City 2000 | Dt | 89 |
| Star Gladiators | Dt | 94 |
| Star Treck Generation | US | 119 |
| Shadow Struggle | JP | 129 |
| **Soviet Strike** | **Dt** | **89** |
| Steel Harbinger | Dt | 89 |
| Streetfighter Alpha 2 | Dt | 89 |
| Syndicate Wars | Dt | 89 |
| **Soul Edge** | **JP** | **139** |
| **Toshinden 2** | **Dt** | **99** |
| Time Commando | DT | 89 |
| Tekken 2 | Dt | 109 |
| Tomb Raider | Dt | 89 |
| Tilt! | Dt | 89 |
| Track & Field | Dt | 94 |
| Twisted Metal 2 | Dt | 94 |
| Tobal Nr.1 | Dt | 94 |
| **Wing Commander 4** | **US** | **119** |
| Warhammer | Dt | 94 |
| Wipe Out 2097 | Dt | 99 |
| X-Com 2 | Dt | 94 |
| **Zero Divide 2** | **US** | **119** |
| **Lenkrad Mad Catz** | | **139** |
| Negcon Pad | | 89 |
| **RGB Kabel** | | **39** |
| **Game Gun** | **ab** | **49** |
| Control Pad | | 39 |

**für nur 59,90 DM**
zum Selbsteinbau **der Sony Umbau** incl. Bauanltg. in Farbe
dann klappt´s auch mit dem... Soul Edge JP nur 139,90

**alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!**

## Laden/Versand

**Danziger Str. 124**
**Ecke Greifswalder Str.**
Verkauf

**NINTENDO 64** ←
US - Japan - Gerät
schon ab 499,90

**SPEZIALUMBAU PSX**
ohne Vorbooten
nur 99,90 DM

## Unsere Multimedia Shops in Berlin

**SPANDAU** Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

**MARZAHN**
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

**PRENZ'LBERG**
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

# The Incredible Hulk The Pantheon Saga

## Einstiegshilfe

Die erfolgversprechenste Taktik gegen fast alle Gegner ist es, blind und nahezu ohne Deckung auf diese einzuschlagen. Die hohe Zahl an Extras und die sich selbst regenerierende Energieleiste lassen diese Vorgehensweise problemlos zu. Ob Ihr nun mit den Standardschlägen oder vorrangig mit Special Moves agiert, ist im Grunde völlig egal, denn viel einstecken können die Gegner eh nicht.



Verschlossene Türen öffnet Ihr über Schalter


Im ersten Abschnitt des Trauma und Lazarus-Levels verliert man bei einem Sprung ins Wasser kein Leben






Die Special Moves sind zahlreich und wirkungsvoll



Die Jump´n Run-Sequenzen sollen für etwas Abwechslung sorgen, kranken aber an der äußerst schwammigen Steuerung

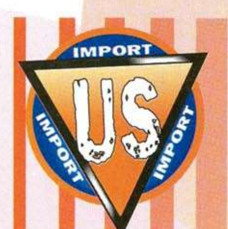


Die Gegner glänzen durch Grobpixeligkeit und stupide Angriffstaktiken

Die Mitglieder der Pantheon Saga, eine Gemeinschaft freundlich gesinnter Superhelden, hat es sich zur Aufgabe gemacht, unter der Führung von Agamemnon Hulks übernatürliche Kräfte in den Dienst der Menschheit zu stellen. Über fünf Level, die, bis auf den letzten, jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, erstreckt sich das Abenteuer. Die düster gehaltenen Szenerien sind komplett in 3D modelliert, Objekte im Hintergrund verschwinden hinter einer Nebelwand. Die Aktionsvielfalt von Hulk ist bemerkenswert: der grüne Bursche kann rennen, springen, schlagen, treten, Gegenstände aufnehmen/verschieben und schmeißen, sich ducken und in Deckung gehen und verfügt zudem über ein reichhaltiges Repertoire an Special Moves (ca. 20). Meist beschränken sich seine Aufgaben auf das Aktivieren von Schaltern und das simple Umhauen von mannigfaltigen Gegnern; diverse Endgegner künden das Ende einer Runde an. Zwei Leisten am oberen Bildrand informieren über Special Move- und Lebensenergie, zahlreiche Power Ups füllen beide rasch wieder auf. Das Extra schlechthin ist das Emergency Team-Icon, über das Hulk weitere Superhelden (Ajax, Atalanta, Ulysses, Hector) zu Hilfe rufen kann.

## Incredible Ulk

Auf der Packung steht fett zu lesen: "Don´t make me angry... you wouldn´t like me when I´m angry!" Voll ins Schwarze getroffen, Jungs! Denn nach dem Test von Hulk war ich wirklich mies drauf, und dann bin auch ich unausstehlich! Die dumpfbackige Kombination aus plumpem "Hau blind drauf" und "Wo ist der nächste Schalter?" mag Leute mit dem IQ eines Bandwurms ohne Hauptschulabschluß ansprechen, der Durchschnittszocker mit gesundem Menschenverstand dagegen wendet sich innerhalb kürzester Zeit mit Grausen ab. Was soll ich mich großartig über Grafik, Sound oder Gameplay auslassen - The Incredible Hulk ist insgesamt einfach eine einzige Zumutung. Dabei sind durchaus gute Ansätze zu erkennen, durch die schlampige Ausführung wird aber jeglich möglicher Spielspaß sofort im Keim erstickt. Selbst hartgesottene Marvel- bzw. Hulk-Fans halten Abstand zu diesem Titel!




System: PlayStation
Genre: Beat'em Up Adventure
Spieler: 1
Level: 14+
Besonderheiten: Paßwort

Hersteller: Eidos Interactive
Entwickler: Team ATD
Testmuster: Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: K.A.



**4 von 10**

Grafik: 6
Sound: 6
Gameplay: 4

# Road Rage



Die Egoperspektive ist mit einer großzügigen Kollisionsabfrage versehen



Die Strecken sind mit vielen Sprüngen und Haarnadelkurven relativ anspruchsvoll



Im Stillstand wirkt die Grafik besser als in Bewegung




Vor ziemlich genau einem Jahr konnten wir Road Rage alias Speed King zum ersten Mal probespielen. Auf der ima (Automatenmesse) in Frankfurt lockte der Racer als coin-op mit aufwendiger Kabinenhydraulik. Das Spiel erinnert durch seine futuristische Aufmachung auf den ersten Blick etwas an wipEout, versteht sich allerdings als reinrassiger Racer ohne Waffen oder Extras. Auf einen Meisterschaftsmodus hat man verzichtet, geflogen werden grundsätzlich Einzelrennen, entweder auf Zeit (Time Trial), gegen einen (Battle Run) oder sieben Gegner (Speed Race). Ihr habt die Wahl zwischen etlichen Fluggeräten, die sich in Top Speed, Handling, Acceleration und dem Wirkungsgrad der Luftbremsen unterscheiden, und drei Geschwindigkeitsklassen. Aus der Außen- oder Egoperspektive kämpft Ihr auf vier Strecken um Siege oder Bestzeiten. Die auf Polygonbasis konstruierten Kurse sind mit zahlreichen Engstellen, Sprüngen und Steilkurven eine echte Herausforderung, die direkte Steuerung ermöglicht jedoch rasch erste Erfolge. Für das Meistern aller Schwierigkeitsgrade winken ein Spiegelverkehrt-Modus und eine zusätzliche Hubraumklasse (Joker).

## Lieblos

Road Rage als ernsthafte Konkurrenz für wipEout einzustufen, halte ich für vermessen. Einzig im Time Trial macht der futuristische Racer richtig Spaß, weil hier die Grafikengine die CPU nicht überfordert. Fliegt man dagegen ein Rennen mit Gegnern, nagen die stetigen Geschwindigkeitsprobleme doch ziemlich am Nervenkostüm. So gesehen ist es eigentlich völlig wurst, in welcher Geschwindigkeitsklasse man startet, denn sobald auch nur ein weiterer Gegner auf dem Screen erscheint, wird das Spieltempo in jedem Fall deutlich gebremst, ähnlich wie bei Bullfrogs Hi Octane. Häßliche Pop-ups sind ein weiterer optischer Mangel, grafisch also kann die coin-op-Umsetzung nur wenig überzeugen. Und auch in spielerischer Hinsicht ist der Titel kein sonderliches Highlight. Dies liegt nicht an der Steuerung, denn die ist gar nicht mal schlecht, vor allem mit einem analogen Controller. Vielmehr sind die Computergegner absolute Schlumpfis, will heißen, nicht mehr als bewegliche Hindernisse. Klasse und Rasse findet man letztendlich in Road Rage nur wenig, Freaks testen ausführlich an.



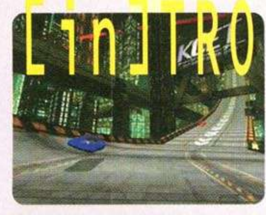
In der Außenperspektive wirkt der Flieger recht klobig



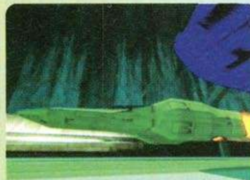
Jedes Rennen wird automatisch wiederholt



Vor einem Rennen bestimmt Ihr neben dem Flieger auch die Geschwindigkeitsklasse

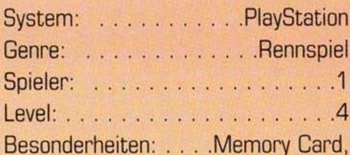










| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Konami |
| Genre: | Rennspiel | Entwickler: | Konami |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Flying Arts Tel.: 0208 / 823270 |
| Level: | 4 | Veröffentlichung: | Japan-Import |
| Besonderheiten: | Memory Card, neGcon-Pad | Ca. Preis: | K.A. |



**6 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 9 |
| Gameplay | 6 |

Götz Schmiedehausen • Markus Appel

# Super Puzzle Fighter II

## Einsteigertips

**Sucht nicht wie bei vielen Genrekollegen nach dem schnellen Abräumerfolg. Stapelt möglichst viele gleichfarbige Steine auf- und nebeneinander. Legt eine weitere Schicht einer anderen Farbe obendrauf und plaziert darin einen Kristallzerstörer der unteren Farbe (den Vorgang kann man beliebig oft wiederholen). Theoretisch kann man so gewaltige Kombos ablaufen lassen, denn schafft man es, mit einem Zug mehrere Farbreihen abzuräumen, sind die Auswirkungen für den Gegenspieler verheerend.**



Die Situation für Ryu ist gar nicht schlecht. Er kann mit wenigen Zügen seinen günstig gefüllten Schirm abräumen und gewinnen




Sechs der sieben Akteure im Überblick (Akuma fehlt)

Es gibt eine Handvoll Titel im Videospielbusiness, die sich im Laufe der Zeit zur Lizenz zum Gelddrucken entwickelt haben. Capcom hat dies bei Street Fighter frühzeitig erkannt und den Titel exzessiv immer wieder neu aufgelegt. Von Turbo nach Super über Movie zu Zero und Alpha, es gab immer einen Grund, um hochwertige Prügelkost unter die Fans zu bringen. Doch mit dem neuesten Spiel rund um Ken, Ryu und Chun-Li hätte wohl niemand gerechnet. Es handelt sich um eine Tetris-Variante, bei der die vier Akteure aus Street Fighter und vier weitere aus Darkstalkers eigentlich nur Mittel zum Zweck sind. Auf dem Screen finden sich zwei Spielflächen, eine für Spieler Eins, die andere für den menschlichen oder den computerisierten Kontrahenten. Im Arcade Mode tretet Ihr in einem von drei Schwierigkeitsgraden an, im Street Puzzle Mode kämpft Ihr um diverse Extra-Icons wie bspw. ein neues Outfit für einen Kämpfer oder den versteckten Super-Puzzler Akuma. Die Regeln sind simpel. Im Feld befinden sich verschiedenfarbige Kristalle. Regelmäßig fallen neue Steine von der Decke. Um die Steine verschwinden zu lassen, setzt man Kristallzerstörer ein, die jeweils zu den Farben passend auftauchen. Je mehr gleichfarbige Steine zusammenhängen, sich also rechts, links oder unterhalb des angespielten Steines befinden, desto mehr Steine bekommt der Gegenspieler dazu. Gelingt es, gleich mehrere Farben abzuräumen oder mit einem Joker alle Steine einer Farbe auszuschalten, geht ein heftiger Steinregen auf den Gegner nieder. Die negativen Auswirkungen kann man auch verbildlicht im Verhalten der beiden Kämpfer in der Mitte des Bildschirms sehen, bei einer groben Abräumaktion hauen sie sich gar fürchterlich auf den Schädel.




Ken bringt Donovan in Bedrängnis



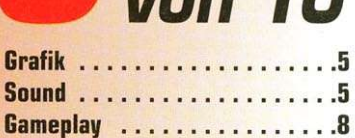
Ken bereitet eine Dreierkombo vor

## Unterhaltsames Intermezzo à la Street Fighter

Puzzle Fighter II (es gibt keinen ersten Teil) ist ebenso wie Bust-A-Move, Tetris oder viele andere Knobelspiele schnell zu kapieren und entfaltet sein Suchtpotential ohne Umschweife. Die Mini-Fighter sorgen zusätzlich für Unterhaltung, und mit der richtigen Taktik schafft man es vielleicht auch einmal, Akuma zu schlagen. Aufgrund der vielen Variationsmöglichkeiten im Schwierigkeitsgrad und der hochintelligenten Computergegner wird der Titel so schnell nicht langweilig. Für Suchende nach einer neuen Knobelherausforderung ein adäquates und wertvolles Fundstück.




| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Knobelspiel |
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Memory-Card |
| Hersteller: | Virgin |
| Entwickler: | Capcom |
| Testmuster: | O.I.T. 0711 / 613 758 |
| Veröffentlichung: | Japan-Import |
| Ca. Preis: | 129,- DM |



**8 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **5** |
| **Sound** | **5** |
| **Gameplay** | **8** |



# Darius Gaiden



Die dicken Gegner sind meistens Fische

Der erste Endfisch hat seine verwundbare Stelle im Maul

## Einstiegshilfe

Wichtig sind bei Darius Gaiden vor allem die roten und blauen Extras. Sie geben Euch Schußpower bzw. ein Schutzschild. Bei den großen Endgegnern kommt es oft zu mit Schüssen vollgepackten Screens. Hier empfiehlt sich der Einsatz der Smartbomb, die alle Shots vom Bildschirm fegt und dem Endgegner kräftig Energie kostet.

Darius war eines von zahlreichen Ballerspielen der Importkonsole PC-Engine, die bei Zockernostalgikern längst zum Kultstatus avancierte. Das Shoot'em Up von Taito machte aber schon auf dem Saturn eine schlechte Figur (siehe Test FG3/96, Rating: 4/10).

Die PlayStation-Konvertierung, die jetzt in Japan auf den Markt kam, wurde aber von Interbec umgesetzt, was, gleich vorweggenommen, dem Spiel nicht besonders gut tat. Im Silver Hawk, einem Abfangjäger der Marke "extrem-cremig", stürzt sich der Spieler, nach einem peinlichen Vorspann, ins Geschehen. Zahlreiche Fisch- und Raumschiffwellen stürzen auf das eigene Sprite ein, von denen einige Widersacher farblich gekennzeichnet sind. Diese tragen Extras bei sich, die den eigenen Kreuzer mit Waffen, Schutzschild und Bordraketen aufwerten. Am Ende der Stage wartet ein gigantischer Fisch auf den Spieler, das Markenzeichen von Taitos Shooter. Nachdem dieser die Waffen gestreckt hat, stehen dem Spieler zwei neue Level zur Auswahl. Auf diese Art und Weise kann das Spiel auf sage und schreibe sieben verschiedene finale Endstages zurückgreifen.



In Zone I wird der Spieler von einigen Warps gerettet



Schon in den niedrigen Levels steht man unter intensivem Beschuß



Mit dem roten Power-Up wird der Waffenlevel erhöht

## Ruckelorgie

Zugegeben, was Taito auf den Saturnbildschirm zauberte, war nicht gerade eine Offenbarung. Was aber Interbec aus dem einst interessanten Shooter machte, grenzt an eine Frechheit. Schon bei wenigen Objekten auf dem Bildschirm ruckelt sich das Programm zusammen. Nun kann man sich ausmalen wie es bei den großen Endgegnern aussieht. Da nun auch Steuerung und Gameplay ziemlich daneben sind, reiht sich Darius Gaiden in die Peinlich-Reihe der Softwaregeschichte ein. Da hilft es auch nicht, daß die Hintergrundgrafiken und die Endgegner teilweise sehr schön gezeichnet und die Musikstücke einer Next Generation-Konsole durchaus würdig sind. Teilweise sind auch die gegnerischen Angriffswellen so übermächtig, daß man mindestens einen Treffer nehmen muß. So bleibt unter dem Strich ein Ballerspiel, das den Namen Darius nicht verdient; und Taito-Fans sollten lieber auf das brillant aussehende Layer Section 2, das demnächst für den Saturn erscheinen wird, warten.



Die fleischfressende Pflanze ist ein harter Brocken



Nach Abschluß einer Stage kann man seinen Weg wählen





System: PlayStation
Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1-2
Level: 28
Besonderheiten: Entfällt

Hersteller: Interbec
Entwickler: Interbec
Testmuster: O.I.T.
Tel.: 0711 / 61 37 58
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 129,- DM



**3 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 3 |



Andreas Binzenhöfer • Philipp Noack

# Toshinden 3

## Einstiegshilfe

Stellt den Level zunächst auf 0 und spielt Tohshinden 3 mit allen Charakteren durch, um sämtliche Fighter zu erhalten. Die neuen Kämpfer haben beinahe dieselben Specialmoves wie die Fighter, mit denen Ihr sie erspielt habt.



Zola und Sofia sind mit einer Peitsche ausgestattet



Gekämpft wird in Käfigen à la Fighting Vipers



Wenn die kleinere Leiste voll ist, kann man einen Powermove ausführen



Sofia beherrscht Moves aus den beiden ersten Teilen

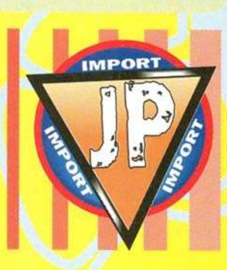


Springen ist wie bei den meisten 3D-Beat´em Ups nur bedingt sinnvoll

Takara geht in die dritte Runde und präsentiert uns zum zweiten Mal eine aufgebohrte Version der Tohshinden-Serie. Neuerdings werden wir mit einem Render-Intro, in dem die Charaktere kurz vorgestellt werden, begrüßt. Dann müssen wir uns für einen von insgesamt vierzehn Fightern, darunter selbstverständlich die Figuren der ersten beiden Teile (Sofia, Eiji und Co.), entscheiden, um uns mit diesem im Arcade-Mode bis zum Endgegner Abel durchzuschlagen. Wird dieser besiegt, gibt es außer einem "Abspann" zusätzlich einen Bonuscharakter als Belohnung. Macht summa summarum insgesamt 28 verschiedene Prügelknaben. Um beispielsweise die Specialmoves der neuen Kämpfer herauszufinden, besteht die Möglichkeit gegen einen Freund oder gegen die PlayStation einen Einzelkampf zu bestreiten. Andere Spielmodi wie etwa der Team-Battle-Mode sind allerdings gnadenlos dem Rotstift zum Opfer gefallen.Gekämpft wird in einem Käfig à la Fighting Vipers, d.h. es ist nicht mehr möglich, von der Plattform gestoßen zu werden. Jeder Fighter kann außerdem pro Runde zwei Super-Specialmoves und mittels einer zweiten Energieleiste, einen Powermove an den Mann bringen. Neu ist auch eine Art Combo-System, das zählt, mit wie vielen aufeinanderfolgenden Schlägen und Tritten man den Gegner durch die Luft jongliert.

## Tempora mutantur

Tohshinden 3 ist eigentlich nichts anderes als ein weiteres Spiel der Trilogie. Technisch ist es jedenfalls alles andere als zeitgemäß, und vor allem in Punkto Grafik hat die PlayStation schon Besseres gesehen. Das Nutzen der dritten Perspektive wurde dafür einen Tick besser umgesetzt als bei den beiden Vorgängern. Nie war die Anzahl der Moves so hoch, und damit braucht sich die objektiv betrachtet etwas träge Spielbarkeit nicht unbedingt vor Teil 1 und 2 zu verstecken. Vor einigen Monaten wäre Tohshinden 3 sicherlich noch mehr als eine Überlegung wert gewesen. Doch die Zeiten ändern sich, und die Konkurrenz schläft nicht. Wer Tekken 2 besitzt und Soul Edge kaufen kann, hat an und für sich keinen zwingenden Grund sich Tohshinden 3 zuzulegen, besonders da die Grafik in keinster Weise mit der der Namco-Konkurrenz mithalten kann und selbst im Vergleich zum zweiten Teil deutlich abgebaut hat. Beat´em Up-Fans, die für gewöhnlich mehr als zwei gute Genrevertreter ihr eigen nennen möchten, können sich einen Kauf trotzdem überlegen. Alle anderen bekommen mit Tohshinden 3 ein gutes Beat´em Up mit einer ungewöhnlich hohen Anzahl an Kämpfern, können sich aber aufgrund der starken Konkurrenz für das gleiche Geld vor allem technisch ausgereiftere Produkte kaufen.




| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Beat'em Up |
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | 28 Kämpfer + |
| Besonderheiten: | Memory-Card |
| Hersteller: | Takara |
| Entwickler: | Takara |
| Testmuster: | Flying Arts 0208 / 82 32 70 |
| Veröffentlichung: | Japan-Import |
| Ca. Preis: | 129,- DM |



**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 7 |




# METROPOLIS – VIDEO UND COMPUTERGAMES

**LADEN & VERSAND**
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

**LADEN**
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.: 0521-124207

# DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

## PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| ACE COMBAT | 15,00 | 29,90 |
| AGILE WARRIOR | 15,00 | 29,90 |
| ALIEN TRILOGY | 25,00 | 49,90 |
| BUST-A-MOVE 2 | 30,00 | 59,90 |
| CYBERIA | 25,00 | 49,90 |
| DESCENT | 30,00 | 59,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 25,00 | 49,90 |
| DISCWORLD | 25,00 | 49,90 |
| EXTREME GAMES | 25,00 | 49,90 |
| FORMULA 1 | 40,00 | 69,90 |
| FADE TO BLACK | 30,00 | 59,90 |
| FIFA SOCCER | 20,00 | 39,90 |
| GALAXY FIGHT | 20,00 | 39,90 |
| HI-OCTANE | 15,00 | 29,90 |
| KRAZY IVAN | 25,00 | 49,90 |
| LEMMINGS 3D | 20,00 | 39,90 |
| MICKEYS WILD ADV. | 20,00 | 39,90 |
| NAMCO NR.1 | 25,00 | 49,90 |
| NBA JAM T.E. | 20,00 | 39,90 |
| NFL GAMEDAY | 20,00 | 39,90 |
| NOVASTORM | 15,00 | 29,90 |
| OLYMPIC SOCCER | 25,00 | 49,90 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 40,00 | 69,90 |
| PRIMAL RAGE | 25,00 | 49,90 |
| RAYMAN | 25,00 | 49,90 |
| RESIDENT EVIL | 30,00 | 59,90 |
| RIDGE RACER REV. | 30,00 | 59,90 |
| SHELLSHOCK | 20,00 | 39,90 |
| TEKKEN | 20,00 | 39,90 |
| TOHSHINDEN 2 | 30,00 | 59,90 |
| TOTAL NBA | 25,00 | 49,90 |
| VIEWPOINT | 20,00 | 39,90 |
| WING COMMANDER III | 30,00 | 59,90 |
| X-COM | 30,00 | 59,90 |

## PLAYSTATION NEUE SPIELE

| | NEU |
|---|---|
| A-TRAIN | 89,90 |
| BAPHOMET'S FLUCH | 89,90 |
| BEDLAM | 89,90 |
| BLAST CHAMBER | 89,90 |
| COMMAND & CONQUER | 99,90 |
| DESTR' DERBY 2 | 99,90 |
| DISRUPTOR | 89,90 |
| HARDCORE 4X4 | 89,90 |
| INTERN'SUPER.SOCCER | 99,90 |
| LEGACY OF KAIN | 99,90 |
| LOST VIKING 2 | 99,90 |
| NAMCO NR.3 | 89,90 |
| NBA LIVE'97 | 99,90 |
| ONSIDESOCCER | 89,90 |
| PANDEMONIUM | 89,90 |
| PGA'97 | 99,90 |
| RELOADED | 99,90 |
| SMASH COURT TENNIS | 89,90 |
| TEMPEST X | 89,90 |
| TOMB RAIDER | 99,90 |
| WARHAMMER | 99,90 |
| WWF IN YOUR HOUSE | 89,90 |
| X-COM 2 | 99,90 |

### PLAYSTATION-ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION | 399,90 |
| 4 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| 360 X MEMORY CARD | 89,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| ASCII PAD | 69,90 |
| JUSTIFIER | 89,90 |
| MAD CATZ LENKRAD | 149,90 |
| NE-G-COM | 89,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

## SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| ACTRAISER | 10,00 | 29,90 |
| AERO THE ACROBAT | 10,00 | 29,90 |
| ALADDIN | 30,00 | 59,90 |
| BATMAN FOREVER | 20,00 | 44,90 |
| BRAINLORD | 20,00 | 44,90 |
| CASTLEVANIA IV | 10,00 | 29,90 |
| CHESSMASTER | 20,00 | 44,90 |
| COOL SPOT | 10,00 | 29,90 |
| DEMOLITION MAN | 20,00 | 44,90 |
| DIE SCHLÜMPFE | 30,00 | 59,90 |
| DONKEY KONG 1 | 30,00 | 59,90 |
| DRAGON | 20,00 | 44,90 |
| EMPIRE STRIKES BACK | 20,00 | 44,90 |
| F-ZERO | 5,00 | 19,90 |
| FATL FURY | 15,00 | 34,90 |
| FIFA'96 | 30,00 | 59,90 |
| ILLUSION OF TIME | 30,00 | 59,90 |
| INT`SUPERST.SOCC.2 | 30,00 | 59,90 |
| JURASSIC PARK | 15,00 | 34,90 |
| LAGON | 30,00 | 59,90 |
| LEMMINGS | 20,00 | 44,90 |
| MARIOKART | 20,00 | 44,90 |
| MARIOWORLD | 5,00 | 19,90 |
| MEGAMAN X | 15,00 | 34,90 |
| MYSTIC QUEST | 20,00 | 44,90 |
| PARODIUS | 10,00 | 29,90 |
| ROCK'N ROLL RACING | 30,00 | 59,90 |
| SECRET OF EVERMORE | 40,00 | 69,90 |
| STARWING | 10,00 | 29,90 |
| SUPER GHOULS'N GH. | 5,00 | 19,90 |
| SUPER R TYPE | 5,00 | 19,90 |
| SUPER TURRICAN 2 | 20,00 | 44,90 |
| THEME PARK | 40,00 | 69,90 |
| WWF RAW | 15,00 | 34,90 |

## SEGA SATURN NEUE SPIELE

| | NEU |
|---|---|
| ANDRETTI RACING | 99,90 |
| AREA 51 | 99,90 |
| CASPER | 89,90 |
| COMMAND & CONQUER | 109,90 |
| CROW CITY OF ANGELS | 99,90 |
| CRUSADER N.REMORSE | 89,90 |
| DARK SAVIOR | 99,90 |
| DIE HARD | 99,90 |
| FIFA'97 | 99,90 |
| 4X4 HARDCORE | 99,90 |
| IRON & BLOOD | 99,90 |
| JEWELS OF THE ORAC. | 89,90 |
| LOST VIKINGS 2 | 99,90 |
| MR.BONES | 99,90 |
| NBA LIVE'97 | 89,90 |
| PROJECT OVERKILL | 99,90 |
| SCORCHER | 89,90 |
| STREETRACER | 89,90 |
| TEMPEST 2000 | 89,90 |
| VIRTUA COP 2 | 99,90 |
| VIRTUA ON | 99,90 |
| WHIZZ | 99,90 |
| X-2 PROJECT X | 99,90 |

### SEGA SATURN ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| SATURN | 399,90 |
| 6 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| BACKUP MEMORY | 99,90 |
| COBRA GUN | 89,90 |
| CONTROL PAD | 49,90 |
| MISSION STICK | 149,90 |
| RF UNIT | 49,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

## SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| 3D LEMMINGS | 25,00 | 49,90 |
| ALIEN TRILOGY | 30,00 | 59,90 |
| BUG | 20,00 | 39,90 |
| CASPER | 40,00 | 69,90 |
| CLOCKWORK KNIGHT | 15,00 | 29,90 |
| CYBERIA | 20,00 | 39,90 |
| DAYTONA USA | 20,00 | 39,90 |
| DISCWORLD | 30,00 | 59,90 |
| EURO'96 | 20,00 | 39,90 |
| F1 CHALLENGE | 25,00 | 49,90 |
| FIFA'96 | 25,00 | 49,90 |
| GEX | 20,00 | 39,90 |
| GOLDEN AXE | 15,00 | 29,90 |
| INT`VICTORY GOAL | 15,00 | 29,90 |
| JOHNNY BAZOOK. | 15,00 | 29,90 |
| MYSTARIA | 20,00 | 39,90 |
| MYSTERY MANSION | 20,00 | 39,90 |
| NEED FOR SPEED | 30,00 | 59,90 |
| PANZER DRAGOON | 15,00 | 29,90 |
| PEBBLE BEACH GOLF | 15,00 | 29,90 |
| PRO PINBALL | 20,00 | 39,90 |
| RAYMAN | 20,00 | 39,90 |
| ROAD RASH | 30,00 | 59,90 |
| SEGA RALLYE | 25,00 | 49,90 |
| SIM CITY 2000 | 25,00 | 49,90 |
| SHINOBI X | 15,00 | 29,90 |
| STORY OF THOR 2 | 40,00 | 69,90 |
| THE HORDE | 20,00 | 39,90 |
| THUNDERHAWK 2 | 20,00 | 39,90 |
| TOHSHINDEN REMIX | 25,00 | 49,90 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 25,00 | 49,90 |
| VIRTUA COP | 40,00 | 69,90 |
| WIPEOUT | 20,00 | 39,90 |
| X-MEN | 25,00 | 49,90 |

# VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

# 0541 - 66016 & 66017

**REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR**

## MEGA DRIVE GEBRAUCHT

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| ALADDIN | 15,00 | 39,90 |
| ASTERIX | 10,00 | 29,90 |
| BATMAN FOREVER | 15,00 | 39,90 |
| BUBSY 2 | 10,00 | 29,90 |
| COOL SPOT | 5,00 | 14,90 |
| DAVIS CUP TENNIS | 5,00 | 14,90 |
| HARDBALL III | 5,00 | 14,90 |
| LION KING | 25,00 | 49,90 |
| NHL'96 | 20,00 | 44,90 |
| SHINING FORCE 2 | 25,00 | 49,90 |

## NINTENDO ULTRA 64

| | | NEU |
|---|---|---|
| NINTENDO 64 | DT. | 01.03.97 |
| NINTENDO 64 | US. | 599,90.- |
| CRUIS 'N USA | US. | 189,90 |
| MARIOKART 64+C.US. | | 249,90 |
| PILOTWINGS 64 | US. | 169,90 |
| SUPER MARIO 64 | US. | 169,90 |
| SHADOWS OF EMP. | US. | 249,90 |
| WAVE RACE 64 | US. | 179,90 |

## SONSTIGES

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| 3 DO | 90,00 | 149,90 |
| JAGUAR | 60,00 | 99,90 |
| MEGA CD | 30,00 | 59,90 |
| GAMEBOY | 25,00 | 49,90 |
| GAME GEAR | 50,00 | 89,90 |
| MULTI MEGA | 75,00 | 129,90 |
| CONTROL PAD SN/MD | 5,00 | 14,90 |
| ADAPTER SN | 10,00 | 19,90 |

## SUPER NINTENDO

| | NEU |
|---|---|
| DONKEY KONG 3 | 129,90 |
| FIFA'97 | 119,90 |
| LUFIA DT. | 119,90 |
| NBA LIVE'97 | 119,90 |
| PGA'97 | 109,90 |
| SIM CITY 2000 | 119,90 |
| STREETFIGHTER ALP.2 | 119,90 |
| TERRANIGMA | 119,90 |

## NEO GEO CD GEBRAUCHT

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| NEO GEO CD | 160,00 | 239,90 |
| AEROFIGHTER 2 | 20,00 | 44,90 |
| ART OF FIGHTING 2 | 20,00 | 44,90 |
| CROSSED SWORDS | 15,00 | 29,90 |
| FATAL FURY 2 | 20,00 | 44,90 |
| KING OF FIGHTERS '95 | 20,00 | 44,90 |
| MUTATION NATION | 20,00 | 44,90 |
| SAM.SHOWDOWN 3 | 25,00 | 49,90 |
| SUPER SIDEKICKS 3 | 30,00 | 59,90 |
| WORLD HEROES 1 | 15,00 | 29,90 |

# WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

### WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN

### SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

### BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

### ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA.10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

### PLAYSTATION UMBAU

*Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel-Tricks !*



**125,- DM**




### PLAYSTATION

| | NEU |
|---|---|
| TWISTED METAL 2 US | 39,90 |
| DARK FORCES US | 39,90 |
| BUBSY US | 39,90 |
| TEMPEST X3 US | 39,90 |
| ANDRETTI RACING US | 39,90 |
| DECEPTION US | 39,90 |
| DISRUPTOR US | 39,90 |
| STREET RACER US | 39,90 |

### SEGA SATURN

| | NEU |
|---|---|
| CONGO US | 39,90 |
| CRITICOM US | 39,90 |
| MR.BONES US | 69,90 |
| THUNDERF. 2+3 JP | 39,90 |
| VIRTUA VOLLEYB. JP | 39,90 |
| SONIC WINGS SP. JP | 39,90 |
| GUNGRIFFON JP | 39,90 |
| PANZER DRAG. II JP. | 39,90 |

SEGA SATURN OHNE SPIEL **399,90 DM**



OHNE SPIEL **399,90 DM**

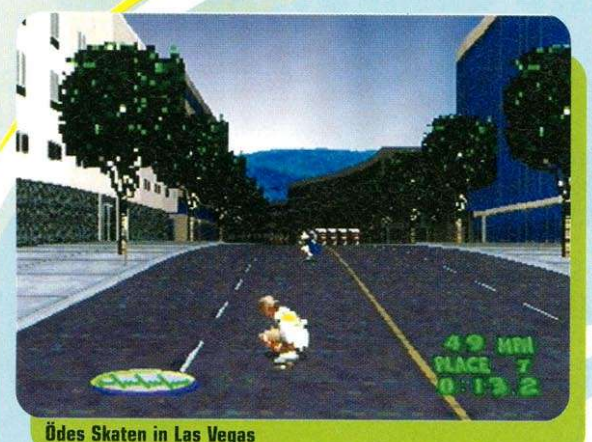
75,- DM SOFORT SPAREN ! MIT UMBAU & RGB KABEL **479,90 DM**

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

# 2Xtreme

## Info Extreme Games

**In-Line Skater, Skateboards, Mountain Bikes und Street-Luge (Sitz-Skateboard) sind die Fortbewegungsmittel im ersten Teil, der in Ausgabe 6/95 mit der Rating 7/10 getestet wurde. Geld ist hier der Ansporn, möglichst viele Rennen zu gewinnen, denn damit kann man sich neue und schnellere Fortbewegungsmittel kaufen. Weiterhin sind die Streckendesigns der fünf Abschnitte atmosphärisch ansprechend und bieten trotz der geringeren Nettoanzahl mehr Motivationspotential als die 12 Kurse des zweiten Teils. Ansonsten ist Extreme Games gleichwertig zu 2Xtreme, hatte aber schon vor einem Jahr eine schwache 7/10 bekommen, deshalb erhält 2Xtreme das Rating 6/10.**



Ödes Skaten in Las Vegas



So stellt man sich also bei ESPN die afrikanische Steppe vor

Das Beste aus 25 Metern Straßenasphalt, gesammelt in einer häßlich eiternden Knieschürfwunde, die nach einem Sturz vom 90 km/h schnellen Skateboard entstand, sorgt zuweilen für Gesprächsstoff. Schädelbasisfraktur, eine halbseitige Zahnprothese vor der Volljährigkeit, schief verwachsene Fingergelenke oder ein Freiflug mit den Jungs im Rotkreuz-Hubschrauber sind auch noch für die Kindeskinder ein packender Schwank aus Opas Leben, wenn er denn das gesegnete Alter je erreichen sollte, in dem man nicht mehr auf rasend schnellen In-Line-Skatern durch die Fußgängerzone jagt.

Ein Split-Screen-Mode sorgt für Auflockerung


Die beweglichen Hindernisse sind wieder dabei

Viel ungefährlicher ist da das Spiel 2Xtreme, wobei man sich gleich hier von dem Gedanken verabschieden sollte, daß man es auch nur ansatzweise mit einer Simulation der auf dem Cover abgebildeten Trend-Sportarten zu tun hat. Anstelle der hierzulande unbekannten Street-Luges aus dem ersten Teil wurden Snow-Boards integriert, und die fünf unterschiedlichen Locations von Extreme Sports hat man durch vier Landschaftsthematiken mit jeweils drei Abschnitten -die man in durchschnittlich vier Minuten bewältigt, ersetzt. Das Skateboard wird in Los Angeles ausgepackt, mit dem Mountainbike erkundet ihr die afrikanische Savanne, auf Euren In-Line-Skatern macht Ihr Las Vegas unsicher, und die Gipfel der japanischen Gebirge durchpflügt Ihr mit Euren Snowboards.



Langweiliger Ritt übr einen Schneekamm

## Extreme 2 Much!

Grafisch ist 2Xtreme eindeutig schwächer als der Vorgänger, vor allem die Schneelandschaft in Japan sieht sehr dürftig aus. Zwar wurden die Animationen der Figuren etwas überarbeitet, dafür hat man aber das Gefühl, daß die Programmierer in keiner Weise mehr Bock hatten, sich für Atmosphäre der Strecken und beim Spieldesign ein Bein auszureißen. Außerdem macht auch die Erkundung der einzelnen Abschnitte kaum langfristig Spaß. Besonders peinlich ist die Tatsache, daß Stürze oder Sprungfehler, die bei dem neuintegrierten Kunstspringen schnell passiert sind, einen souverän führenden Sportler meist auf den zehnten und letzten Platz verweisen. Vergleicht man diese unausgegorene Raserei mit dem Motorradspiel Road Rash, welches nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert, kann man 2Xtreme mit Sicherheit nicht als Spiel der zweiten Generation bezeichnen.




System: . . . . . . . . . . . .PlayStation
Genre: . . . . . . . . . . . . . .Sportspiel
Spieler: . . . . . . . . . . . . . . . . . .1-2
Level: . . . . . . . . . . . .12 Strecken
Besonderheiten: . . . .Memory-Card

Hersteller: . . .Sony Computer Ent.
Entwickler: . . . . . .Sony Interactive
Testmuster: . . . . . . . . . . . . .O.I.T. 0711 / 613 758
Veröffentlichung: . . . . . .US-Import
Ca. Preis: . . . . . . . . . . .129,- DM



**6 von 10**

**Grafik** . . . . . . . . . . . . . . . . . . .6
**Sound** . . . . . . . . . . . . . . . . . . .6
**Gameplay** . . . . . . . . . . . . . . . .6

# Toukon Retsuden 2



Die Battle Royal mit vier Kämpfern



Ein Leglock ist ein gefährlicher Aufgabegriff



Bei jeder spektakulären Aktion werden die Kämpfer in ein Blitzlichtgewitter getaucht

Der erste Teil des japanischen Wrestlingspieles Toukon Retsuden erschien Anfang diesen Jahres unter dem Titel Power Move Pro Wrestling (FG 1/96, Rating: 7/10). Doch die Nippon-Zocker sind schon zwei Schritte weiter, denn inzwischen kann man das brillante Virtual Pro Wrestling (FG 1/97, Rating: 8/10) und das hier zu beleuchtende Toukon Retsuden 2 erwerben. 18 Kämpfer der New Japan Pro Wrestling Liga wurden integriert, Schirmherr des Programms ist der charismatische und alterslose Antonio Inoki, hierzulande ebenso "bekannt" wie die anderen "Muskelboliden". Auffälligste Neuerung ist der heißersehnte Tag Team-Mode, ein Feature, welches bisher noch keine 32-Bit-Simulation anzubieten hatte. Bevor man in den Ring steigt, legt man Gewichtsklasse, Modus (Einzel, Tag Team, Battle Royal), Matchbesetzung, Kampfzeit und den Austragungsort fest. Im Mehr-Spieler-Modus ist es möglich, entweder alle vier Kämpfer gleichzeitig (Battle Royal) oder gesittet nacheinander (Tag Team) in den Ring zu schicken. Jeder Wrestler attackiert oder verteidigt mit den für ihn typischen Moves. Die ältere Garde stakst etwas flügellahm über die Matte, während Freunde der hochriskanten Flugmanöver gerne den Sprung vom dritten Ringseil wagen, teilweise sogar mit einem Gegner, den sie huckepack auf dem Rücken mitnehmen.

## Essentielle Qualität

Toukon Retsuden 2 wird Fans des Wrestlingsportes begeistern, WWF- oder WCW-Fanatiker jedoch enttäuschen. Wir kennen das ja, man schaltet Eurosport ein, und zwei völlig unbekannte Sportler würgen sich in einer schummrigen Halle minutenlang bewußtlos, röcheln im Zeitlupentempo über den Ringboden oder laden sich zum x-ten Überwurf auf. Nach endloser Kampfzeit ertönt der Gong, und man hat sich königlich gelangweilt. Dieser emotionslose und abgekochte Stil wird hier sehr gut wiedergegeben, Freunde filigraner Techniken werden ihre Freude haben und jauchzen, sollte endlich einmal ein Double Team-Move gezeigt werden. Rasant wird TR2 erst, wenn man die Perspektive extrem aufzieht. Die kleinen Männchen turnen durchs Gehege wie gedopt, jedoch kann man sich nun kaum noch orientieren. TR2 krankt wie der Vorgänger am etwas behäbigen Spielablauf, die plastischen Polygonkonstruktionen wurden aber durchaus realistisch gestaltet. TR2 ist ein Spiel zum "Durchbeißen, denn wenn man die japanischen Menüs und die vielen Moves begriffen und verinnerlicht hat, kann man durchaus Spaß mit TR2 haben.

### Die deutschen Menüs

(Das Menü nach dem Titelbildschirm)
-Art des Kampfes
1. Eins gegen Eins
2. Tag Team
3. Vier-Mann Battle Royal
-Gewichtsklasse
1. Nur Heavyweight
2. Nur Junior-Heavyweight
3. Alle Wrestler
-Verschiedene Spielmodi
(Ein komplexes Menü, welches abhängig von der Einstellung "Art des Kampfes" und Gewichtsklasse folgende Optionen enthält:)
1. Schaukampf
2. Kampf gegen amtierenden Champion
3. Ligamodus
4. Ausscheidungstunier
(bei "Alle Wrestler" gibt's noch Juniorchampion vs. Heavychampion und nacheinander gegen alle Wrestler)
-Schwierigkeitsgrad
1.-3. Leicht - Schwer
-Zeitlimit
5-60 bzw. unendlich
-Auswahl der Halle
Letzter Punkt Freiluftarena
-Unentschieden
An/Aus (Nach Zeitablauf Unentschieden oder besserer Wrestelr siegt)
-Technischer K.O.
An/Aus
-Auswahl des Ringbodens
6 Motive
-Kamera
Drei verschiedene Modi
-Musik
Stereo/Mono
-Titelträger und Champions
Alle Gürtel wie Heavyweigt, Tag Team etc.
(Untermenü: Aufgenommene Kämpfe anschauen/Steuerung/Musik anhören/Spielstand laden/Schnellstartmenü)
(Quelle: Marc und Fabian Käufer/Hauneck)




System: PlayStation
Genre: Wrestling-Simulation
Spieler: 1-4
Level: entfällt
Besonderheiten: Memory Card, Multi-Tap

Hersteller: Tomy
Entwickler: Yuke's
Testmuster: Flying Arts
Tel.: 0208 / 82 32 737
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 119,- DM



**7 von 10**

Grafik: 7
Sound: 7
Gameplay: 8

Philipp Noack • Stefan Hellert

# Megaman 8


Die kleinste Berührung mit den Metalldornen läßt die Blase platzen


Kleine Zwischensequenzen wie diese lockern das Spielgeschehen auf











Der erste Levelboss stellt keine große Herausforderung dar

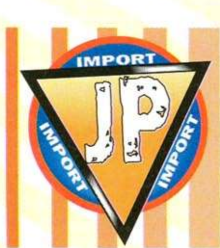

Wer den Ballerknopf gedrückt hält, lädt einen Beamschuß auf


Das Spielzeugstage wird von einem fiesen Clown bewacht

Ungeöffnet liegt Capcoms Rockman 8 auf meinem Schreibtisch. Noch während ich das PlayStation-Spiel von seiner Plastikhülle befreie, entdecke ich einen kleinen kreisrunden Aufkleber in der rechten oberen Ecke. "10th Anniversary - Rockman" steht da in gelb-blauen Lettern. Tatsache, stolze zehn Jahre hat der kleine Held unzähliger Abenteuer auf den unterschiedlichsten Plattformen nun schon auf seinem Buckel. Sein Name stand dabei immer für einen anspuchsvollen Schwierigkeitsgrad, intelligente Levelbosse und eine ziemlich bescheidene Optik. Es scheint, daß Erfinder Capcom auch auf den 32-Bit-Konsolen an der gewohnten "12-Bit-Visualisierung" festhalten wollte. Schließlich hatte man ja zuvor schon konsequent das 16-Bit-Zeitalter mit beinahe all seinen Hardware-Verbesserungen ignoriert. Megaman-Anhänger müssen also keinen Grafik-Schock befürchten, innerhalb kürzester Zeit findet man sich im Gamedesign zurecht. Wie gewohnt sind die Level mit Gegnersprites vollgestopft worden, die bei Beschuß Extras freigeben. Sie füllen die Muntition der Spezialwaffen und die Lebensenergie auf. Die eigentliche Herausforderung stellen jedoch die einzelnen Bosscharaktere dar, sie beherrschen vielfältige Strategien und überlassen dem Spieler - sobald sie besiegt wurden - wertvolle Waffen, die wiederum besonders sinnvoll gegen andere Endgegner einzusetzen sind.

## Ich komme wieder!

Ja, leider! Nichts für ungut, aber ich kann den kleinen blauen Knirps nicht mehr sehen. Sicher, die Fans der Serie werden ob der neuen Level und Feinde begeistert sein, mich langweilt schlicht das altbackene Gamedesign und die dreiste (praktisch nicht vorhandene) optische Aufmachung. Ich weiß eigentlich gar nicht genau, für welche Gruppe von Lesern dieser Text überhaupt taugen sollte? Megaman-Fans kaufen sich das Teil, ohne einen Test abzuwarten, und die übrigen Leser braucht wahrscheinlich nur die Überschrift zu lesen, um, ohne einen weiteren Blick zu verschwenden, anschließend weiterzublättern. So gesehen...




| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Jump'n Run |
| Spieler: | 1 |
| Level: | 8+ |
| Besonderheiten: | Memory-Card |
| Hersteller: | Capcom |
| Entwickler: | Capcom |
| Testmuster: | Flying Arts 0208 / 82 32 70 |
| Veröffentlichung: | Japan-Import |
| Ca. Preis: | 139,- DM |



**5 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 |
| Sound | 5 |
| Gameplay | 6 |



# Parodius - Forever with me




Im Komake-Mode kommt es darauf an, möglichst viele Punkte zu sammeln

Zuerst wollte ich meinen Augen nicht trauen, schon wieder ein Parodius-Spiel zum Testen und dann noch mit dem ironischen Untertitel "Forever with me" (man könnte fast meinen, die Jungs von Konami hätten nichts anderes zu tun, als Parodius Fortsetzungen zu programmieren). Doch kaum war das Spiel in der PlayStation, wurde ich auch schon wieder angenehm überrascht. Alleine oder zu zweit kämpft man sich mit einem von 16 "Raumschiffen" (Elfe, Oktopus, Papierflugzeug ...) durch die unterschiedlichsten Level. Allesamt Parodius-typisch extrem putzig und detailverliebt aufgebaut. Etliche Anspielungen auf frühere Titel, wie etwa die obligatorische Stripteasetänzerin, fehlen natürlich genausowenig, wie etliche Gags am Rande. Das Extrasystem wurde zum Glück auch beibehalten:


Im Komake-Mode wird Parodius stellenweise leicht unfair

Man sammelt so viele rote Extrapunkte wie möglich, und tauscht diese dann (manuell oder automatisch) gegen diverse Extrawaffen, wie Doppelschuß, Missiles oder Schutzschilde. Einige Gegner hinterlassen auch Glocken, die Euch je nach Farbe Punkte, Unverwundbarkeit bescheren. Neben dem normalen Spiel befindet sich noch ein Omake-Modus auf der CD, bei dem es darauf ankommt, mit drei Leben möglichst viele Punkte zu ergattern. Als kleiner Gag wurde ein verstecktes Rennspiel integriert, bei dem Ihr Euch mit den Parodius-Charakteren heiße Rennen liefert.

**Einstiegshilfe**

**Stellt die Extra-Auswahl anfangs auf automatisch, um Euch zunächst auf das Spiel konzentrieren zu können. Wenn Ihr bei einem Endgegner unverwundbar seit, sollt Ihr Euch sofort auf seine verwundbare Stelle stürzen.**


Besiegt Ihr diesen Endgegner...


Wie bei den meisten Konami-Shootern gibt es auch wieder Zwischengegner


...läßt er seine Hüllen fallen



## 4ever with U

Parodius macht nach wie vor unglaublich Spaß. Immer wieder entdeckt man neue, niedliche Details, und vor allem zu zweit verbringt man des öfteren mehrere Stunden am Stück vor dem Bildschirm. Wer keine Lust mehr auf todernste 2D-Shooter hat, ist mit Parodius - Forever with me bestens bedient, und auch die treue Parodius-Fan-Gemeinde kann auf gewohnte Qualität zurückgreifen.




| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Shoot'em Up |
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | 8+ |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | Konami |
| Entwickler: | Konami |
| Testmuster: | Flying Arts, Tel.: 0208 / 823270 |
| Veröffentlichung: | Japan-Import |
| Ca. Preis: | 129,- DM |



**8 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **6** |
| **Sound** | **7** |
| **Gameplay** | **8** |

Philipp Noack • Andreas Binzenhöfer

# Batman Forever The Arcade Game

## Einstiegshilfe

Im Vergleich zur Saturn-Version hat sich recht wenig getan. Robin bleibt auch hier die bessere Wahl, er ist flinker und springt höher als die Fledermaus. Selbst auf Easy und mit sieben Credits hat man keinen rechten Spaß am Spiel, es wird nur erträglicher und strapaziert weit weniger die Nerven.



Nett: Der Hubschrauber sagt Euch freundlicherweise, wann Ihr ihn treffen könnt



Kaum zu glauben, aber diese Sequenz gehört zum gelungensten, was Batman Forever zu bieten hat





Die Milch macht's!



Solche innovativen Endgegner haben wir selten gesehen


Die Digi-Qualität läßt zu wünschen übrig

In den Straßen von Gotham City herrschte lange Zeit Ruhe und Ordnung. Ein Zustand, den zwei besonders finstere Gestalten, Two-Face und The Riddler, nur schwer ertragen können. Chaos und Angst zu verbreiten, gehört schließlich zu den bevorzugten Hobbys der beiden Musterschurken. Es scheint, als könnten nur Batman und Robin dem ein Ende bereiten. Mit Unmengen von Gadgets bestückt, stürzen sich die beiden Superheroes in die Schlacht gegen eine Armee der Finsternis. Acclaim hat dieses faszinierende Szenario für Euch auf eine PlayStation-CD geb(r)annt. Genau genommen wurde ja nur der eigene Automat von Iguana Entertainment umgesetzt. Ihr wißt schon, die Jungs, die für Hits wie NBA Jam oder jetzt gerade Turok verantwortlich sind. Und worum geht's bei Batman Forever - The Arcade Game eigentlich? Ganz einfach: entweder als Batman oder als Robin - wer einen Kumpel parat hat, kann auch mit beiden gleichzeitig antreten - vermöbelt man die gesamte Unterwelt von Gotham City inklusive Two-Face und The Riddler. Jede Menge Extras, Special Moves und ein (etwas eigenwilliges) Combo-System dienen dem Spieler dazu, seine Kontrahenten möglichst stilgerecht ins Nirwana zu befördern. Nach jedem Stage wird die geleistete "Arbeit" nach unterschiedlichen Kriterien bewertet und gegebenfalls mit einem speziellen Item in der darauffolgenden Runde entlohnt.

## Planlos forever?

Die Kritikpunkte, die Binzi in der letzten Ausgabe in bezug auf die Saturn-Fassung geäußert hat, lassen sich uneingeschränkt für das vorliegende Machwerk übernehmen. Einziger Unterschied der beiden Varianten: einige Soundeffekte hat Iguana nur hier implementiert. Dazu gehören auch die wirklich phänomenalen Sprachsamples wie "Multiple Knockout" oder "Highest Combo". Schade, daß man nicht am eigentlichen Spiel getunt hat, hier wäre es nämlich von nöten gewesen. Was bei Batman Forever in Sachen Gamedesign und Spielbarkeit abläuft, ist eine Frechheit. Eine Nominierung für das unübersichtlichste Spiel aller Zeiten ist ihm jedenfalls sicher.




System: PlayStation
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: 9
Besonderheiten: Memory-Card

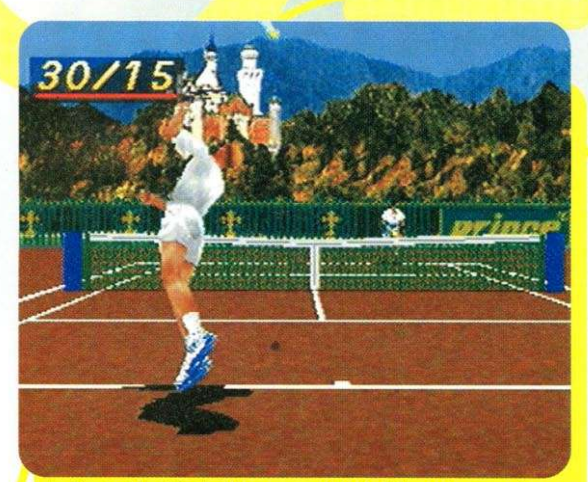
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana
Testmuster: Flying Arts 0208 / 823 27 41
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: K.A.



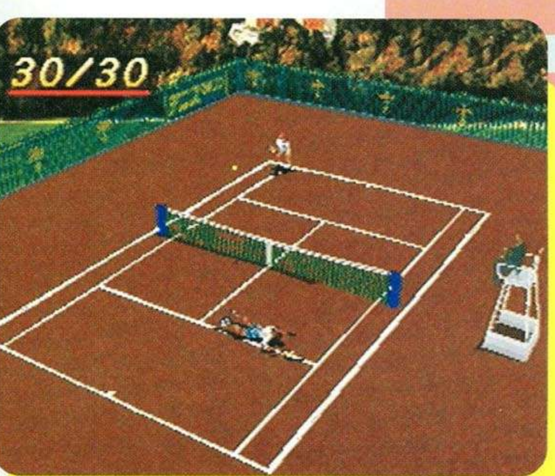
**4 von 10**

Grafik: 6
Sound: 6
Gameplay: 4

# V-Tennis 2



In Deutschland ist im Hintergrund Schloß Neuschwanstein zu erkennen



Mit einem Becker-Hecht rettet man viele Bälle noch übers Netz



Bei einem Freundschaftsspiel bestimmt Ihr den Austragungsort...



und den Bodenbelag

Bis auf Pete Sampras Tennis von Codemasters war es bislang auf der PlayStation mit qualitativ hochwertigen Tennissimulationen recht mau bestellt. V-Tennis von Tonkinhouse geht in die zweite Runde und versucht diesem Mißstand entgegenzuwirken. Wie schon beim ersten Teil hat man die Wahl zwischen vorgegebenen Polygonsportlern, deren frappierende Ähnlichkeit zu den echten Tennisstars erneut sehr offensichtlich ist, und einem individuell zusammenbastelbaren Boris. Mit Eurem Spieler bestreitet Ihr insgesamt acht Turniere, die über den gesamten Globus verteilt sind, gekämpft wird um Ranglistenpunkte und Siegprämien. Ihr befördert den kleinen Filzball aus einer von neun Perspektiven übers Netz, zusätzlich dürft Ihr drei eigene Blickwinkel konfigurieren und abspeichern. Die Steuerung zeigt keine nennenswerte Schwächen. Vom harten Grundlinienschlag über Top Spin Returns bis hin zum Lob oder Stop lassen sich die meisten Schläge ziemlich exakt plazieren. Via Multitap sind auch Matches mit bis zu vier Leuten gleichzeitig möglich.

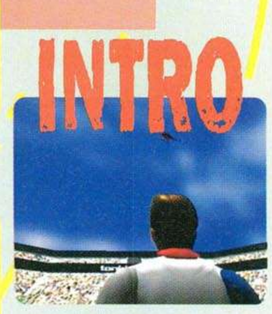
## Too easy

V-Tennis hätte ohne Zweifel mehr als nur ordentlich werden können, hätte man den Konsolengegnern wenigstens etwas Klasse spendiert. Die Turniere gewinnt man leider alle mit Leichtigkeit, warum aus Motivation schnell Langeweile wird. Der härteste Aufschlag läßt sich von der äußersten Position aus so in die Ecken hämmern, daß das Gegenüber dem Ball entweder nur noch verdutzt hinterschaut oder gerade noch mit einem Becker-Hecht retten kann - der folgende Schlag bringt also garantiert den Punkt. Hat der Gegner dagegen Aufschlag, zaubert Ihr einen Super-Return nach dem anderen aus dem Ärmel. Technisch ist VT2 keine Offenbarung, beinhaltet aber auch keine gravierenden Mängel. Die Figuren sind mittels Motion Capturing ansprechend animiert, und die Schläge verlangen nicht nach einer extrem frühen Ausholbewegung, sondern lassen sich schön direkt retournieren. Alles in allem ist auch das Sequel kein Highlight, aber trotzdem für Mehr-Spieler-Sessions oder Einsteiger durchaus empfehlenswert.

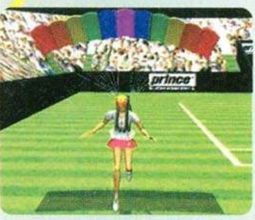


Gegen aufschlagstarke Spieler hat der Computergegner keine Chance

INTRO












System: PlayStation
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-4
Level: 8 Tuniere
Besonderheiten: Memory Card

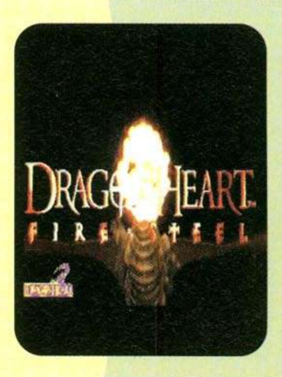
Hersteller: Tonkinhouse
Entwickler: Tonkinhouse
Testmuster: O.I.T.
Tel.: 0711 / 613 758
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: K.A.

**6 von 10**

Grafik: 6
Sound: 5
Gameplay: 7

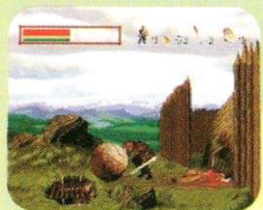
Götz Schmiedehausen • Holger Gößmann

# Dragonheart - Fire & Steel

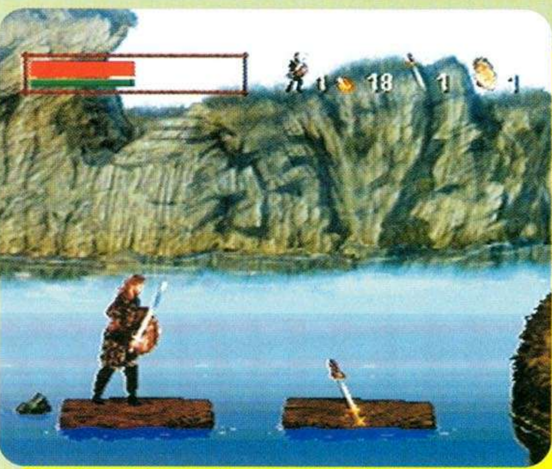



## Einstiegshilfe

Sir Bowen mag ein hervorragender Fechter sein, doch seine Fähigkeiten kann er eigentlich getrost vergessen. Um sich durchzubeißen, muß er einfach in die Hocke gehen und auf die Knie der Gegner hauen. Mit dieser Taktik kommt man fast immer weiter, obwohl der Spielspaß dabei erbärmlich gering ist. Draco sollte man nur dann rufen, wenn Gegner von zwei Seiten attackieren. Um gegen den Drachen zu bestehen, bedarf es mindestens zweier zur Verfügung stehender Leben.

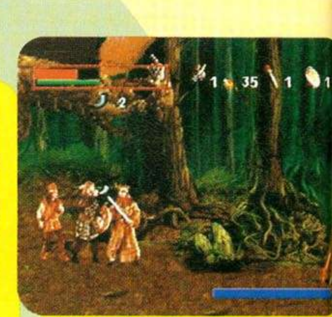

Bowen schiebt die Steinkugel auf das Holzgitter, um es durchzubrechen


Der taktische Kniefall des mutigen Ritters


Ein seltenes aber unnötiges Jump'n Run-Element


Draco ist ein harter Gegner, der Bowen nur testen muß


Die meisten Schläge verpuffen in der Luft


Mit dem Horn ruft man Draco

Viele Fantasy-Fans kamen mit einer Stinkwut aus dem Kino, Grund dafür war Dragonheart. Das vermeintliche Epos über mutige Ritter und grausige Drachen entpuppte sich schnell als mittelalterliche "Free Willy"-Variante und war trotz opulenter Computergrafiken für viele Kinogänger einfach zu kindisch arrangiert. Nun kann auch das Videospiel zum Film erstanden werden, doch ist der zweite Frust da nicht schon vorprogrammiert? In der Rolle des Sir Bowen metzelt man sich durch Wälder, Sümpfe oder Dörfer, um Einons Heerscharen zu dezimieren und verschieden Drachen zu besiegen. Anfangs hat es Bowen noch auf Draco abgesehen, der sich allerdings als freundlicher Geselle erweist und dem Ritter zur Seite steht. Mit einem Horn kann Bowen Draco rufen, der dann als grober Pixelhaufen über den Screen flattert und die Gegner röstet oder durch seine bloße Anwesenheit zu Tode ängstigt. Anfangs stehen Euch ausschließlich ein Schwert und ein Schild zur Verfügung, mit denen Ihr die Kämpfe gegen ca. 10-15 Gegnern pro Levelabschnitt bewältigen müßt. Vorwiegend in Fässern findet Ihr Lebensenergie, Unverwundbarkeitsextras oder ähnlich nützliche Dinge. Bowen kann nicht ununterbrochen mit seinem massiven Langschwert rumfuchteln, nach einigen Hieben ist er erschöpft und muß sich ausruhen. Hier wird ein Minimum an taktischem Denken von Euch gefordert, denn ein japsender Krieger stellt im Kampf natürlich leichte Beute für jeden Angreifer dar.

## Hack'n'Slay für Anspruchslose

Wenn Dragonheart genauso schnell spielerisch beeindrucken würde, wie es auf grafischer Ebene passiert, könnte ich wohl zwei Strophen einer Lobeshymne dichten. Die vorberechneten Flugsequenzen auf Dracos Rücken sehen trotz blassem Bild bei den FMV-Filmchen klasse aus, und die mittels Motion Capturing in Szene gesetzten Ritter, Drachen und Barbaren lassen auf einen großen Titel hoffen. Doch das stereotype Gehacke, bestehend aus drei Grundschlägen, das Bowen bei diesem 2D-Sidescroller veranstalten muß, gepaart mit fehlerhaftem Spieldesign und Mängeln bei den banalsten Menüauswahlmöglichkeiten lassen den Testerdaumen in die Richtung zeigen, in der sich im Allgemeinen ein dunkler Keller befindet. Nach wie vor kann man wenig Gegenliebe von unserer Seite erwarten, wenn ein Spielprinzip, das schon auf dem SNES bzw. NES mittelmäßig einzustufen war, mit 32-Bit-Grafiken veredelt wird, spielerisch jedoch mittelalterlich bleibt.




| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Beat'n Run |
| Spieler: | 1 |
| Level: | 5+ |
| Besonderheiten: | Memory-Card |
| Hersteller: | Acclaim |
| Entwickler: | Acclaim |
| Testmuster: | Flying Arts 0208 /82 32 70 |
| Veröffentlichung: | US-Import |
| Ca. Preis: | 129,- DM |

**4 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 6 |
| **Gameplay** | 5 |

# Super Football Champ



Das Ass wird immer markiert



Eckige Deutsche im Siegestaumel

Die großen Geheimnisse sind gelüftet, sowohl EA als auch Konami haben die Fußballkarten auf den Tisch gelegt. Die PlayStation-Besitzer bekamen von uns den wirklich gutgemeinten Rat, sich für Konamis Superstar Soccer zu entscheiden. Doch dann kommt aus heiterem Himmel Super Football Champ von Taito. Auf den ersten Blick findet man zumindest die essentiellen Optionen wie Taktik, Aufstellung, Spiellänge, Ein- bzw. Ausschalten des Radars oder das Aufheben der Abseitsregel. Der ständig eingeblendete Ladebildschirm geht etwas auf die Nerven, doch damit hatten die Macher von Bust-A-Move schon immer etwas Probleme. Es wurde übrigens nicht mehr mit der inzwischen schon inflationär vergebenen J. League-Lizenz gearbeitet, die "billige" Nationalmannschaftsvariante wurde gewählt. Vor dem Match



Auf dem Bild imposant anzusehen, doch leider nichts dahinter

bestimmt man einen besonders agilen und schußgewaltigen Spieler, der mit dem Wort "Ace" gekennzeichnet wird.

## Aus der Perspektive gesehen...

Ich denke, jeder Käufer dieses Programmes wird, sobald das erste Match einige Sekunden alt ist, schon hektisch nach einem versteckten Optionsmenü geforscht haben und feststellen, daß man noch nicht einmal aus einem laufenden Spiel aussteigen, geschweige denn die Sichtperspektive (!!!) verändern kann. Die ist nämlich enorm flach und bietet nur einen geringen Bildschirmausschnitt. Da drängt sich doch der Gedanke auf, daß Taitos Grafikengine wohl nicht in der Lage ist, mehr Spieler und ein größeres Feld sauber darzustellen. Die Grafik allerdings ist weiß Gott nicht spektakulär, die Spieler sehen irgendwie krank aus, sind mittelmäßig animiert, und auch Stadion bzw. Kulisse hat man schon besser gesehen. Spielerisch wird ein chaotisches Getrete geboten, ein unfähiger Torhüter und nichtvorhandene taktische Finessen. Super Football Champ wirkt wie die Karikatur eines Fußballspieles, ist für einige Lacher gut, kann dann aber breit grinsend in die Tonne getreten werden.



Die Elfmeter des Computers sind leicht zu halten

## Alternativ-Tip

Bis vor kurzer Zeit war das Fußball-Genre auf der PlayStation zwar mit vielen, aber doch sehr mittelmäßigen Spielen noch unbefriedigend bestückt. Seit letztem Monat gibt's endlich International Superstar Soccer Deluxe von Konami, das zwar mit SNES-Grafik nicht so brillant aussieht, dafür aber das perfekte Gameplay (10/10) enthält (Test FG 1/97, Rating: 9/10). Bedingt kann man noch RAN Soccer von Softgold empfehlen, doch dann wird es schon sehr dünn. Das nächste potentielle Highlight könnte Winning Eleven von Konami sein, das unter dem Namen Goal Storm 2 erscheinen müßte.




| | |
|---|---|
| System: PlayStation | Hersteller: Taito |
| Genre: Sportspiel | Entwickler: Taito |
| Spieler: 1-4 | Testmuster: Flying Arts Tel.: 0208 / 823270 |
| Level: entfällt | Veröffentlichung: Japan-Import |
| Besonderheiten: Memory Card, Multi-Tap | Ca. Preis: 129,- DM |

**4 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 |
| Sound | 5 |
| Gameplay | 5 |

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

# Die Hard Arcade

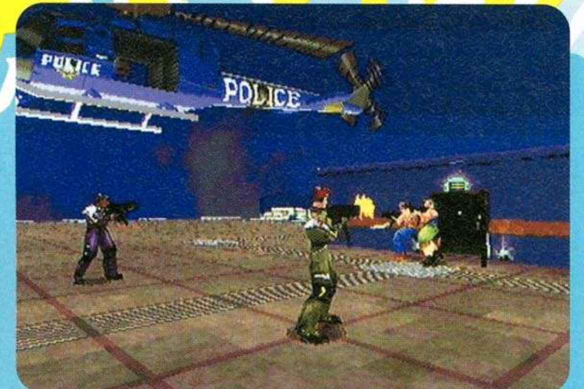


So sah Bruce doch nun wirklich nicht aus


Ein astreines Wrestling-manöver


McClane kann auch diverse Waffen benutzen


Auf geht's, Schwede



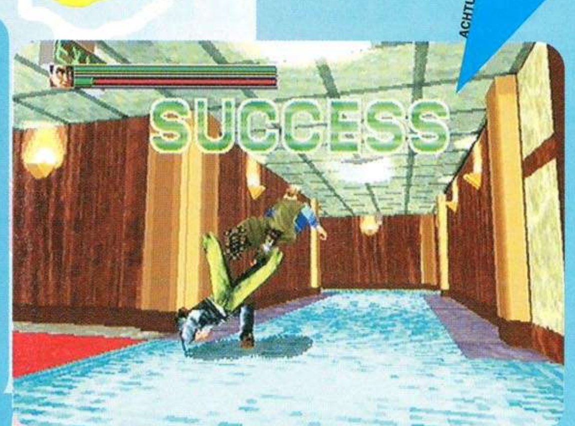
Die Spezialeinheit landet

Das hat vielleicht gedauert, bis die Softwaremacher endlich geschnallt hatten, daß Stirb Langsam nicht nur eine vorzüglich Filmreihe abgibt, sondern daß auch actionhaltige Videospiele mit hohem Wiedererkennungswert auf McLanes Schultern Platz finden. Die drei Kinofilme werden in der sehr brutalen Die Hard Trilogy von Electronic Arts abgefeiert, was also bleibt für Arcade? Um ehrlich zu sein, Die Hard Arcade hätte auch "Terror Strike", "Tower B1" oder einfach "Boom" heißen können. Der kantige Actionheld im Titelscreen hat keinerlei Ähnlichkeiten mit Bruce Willis; doch wen kümmert's, solange das Spiel gut ist. Zur Story: McLane (so nenne ich ihn jetzt mal) wird mit einer Spezialeinheit zu einem Hochhaus gerufen, in dem Terroristen Geiseln gefangen halten, darunter auch die Tochter des Präsidenten. Das spielerische Grundprinzip ist nach dem gehobenen Final Fight-Prinzip aufgebaut. Ihr wandert, rennt oder springt von Raum zu Raum und prügelt größere Mengen an bösen Buben zusammen, die Moves kommen vorwiegend aus dem Wrestling-Genre. Ihr könnt die am Boden liegenden Waffen wie Pistole, M16, Raketenwerfer, Reizgas oder Äxte einsetzen, verliert diese aber am Ende eines jeden Abschnitts oder wenn Ihr einen Schlag abbekommt. Besonders unterhaltsam ist Die Hard Arcade übrigens zu zweit, denn der Mitspieler kann in der Rolle einer Spezialagentin kräftig mitmischen. Diverse Endgegner und Geschicklichkeitsrunden lockern den Spielverlauf zusätzlich auf.



Ein Schwinger auf die 12 des finalen Endgegners

ACHTUNG!



Erfolg in der Geschicklichkeitsrunde. Drückt rechtzeitig auf den Knopf



Ein doppelfüßiger Tritt in die Weichteile gehört zu den Specialmoves

## Short Cuts

Was farbenfrohe Grafiken mit sauber animierten Polygonfiguren und blitzsaubere Kamerafahrten angeht, hat Die Hard Arcade auf dem Saturn vielen anderen Produkten einiges voraus. Allerdings ist McLanes Weg vorberechnet, ähnlich wie bei Virtua Cop hat der Rechner keine flexiblen Perspektiven zu generieren. Um mit den vorgegebenen fünf Credits durchzukommen, bedarf es schon einiger Übung. Beim Bonusspiel Deep Scan könnt Ihr jedoch leicht genug Extraleben ergattern, um das Spiel problemlos innerhalb von ca. dreißig Minuten zu beenden. Und das ist auch das große Manko an Die Hard Arcade: zuwenig Spiel im guten Spiel. Deshalb können wir das Produkt -und einzig aus diesem Grund- nur eingeschränkt empfehlen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Saturn | Hersteller: | Sega |
| Genre: | Action | Entwickler: | Fox Interactive |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Sega |
| Level: | 1 | | |
| Besonderheiten: | Arcade-Umsetzung | Veröffentlichung: | März |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

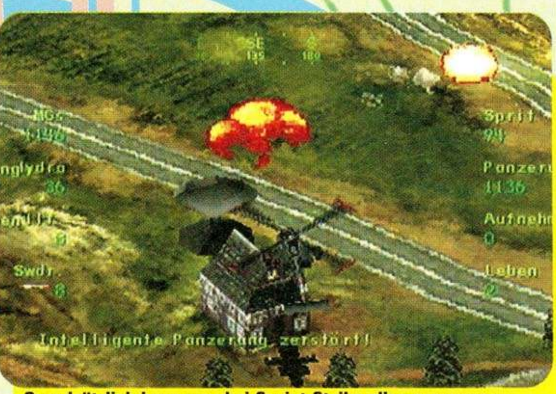
**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 9 |

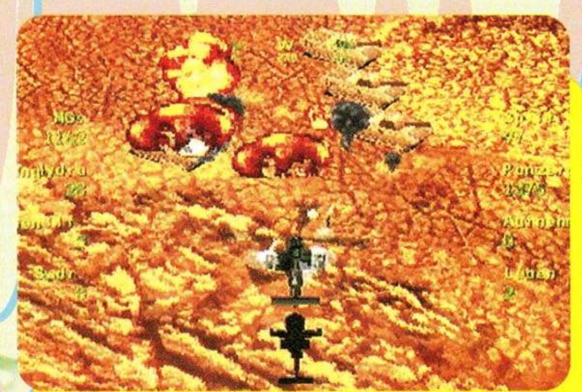
# Soviet Strike

- Die Krimm
- Ein verstecktes Tal irgendwo im Süden Rußlands
- 6:00 Uhr

Zwei Drittel der Missionen von Soviet Strike spielen "irgendwo im Süden Rußlands". Anscheinend hat Electronic Arts für den Norden nicht die Lizenz bekommen. Die vorliegende Version gleicht dem PlayStation-Strike wie ein Ei dem anderen, Unterschiede sind marginal. Fünf Szenarien mit jeweils unzähligen Einzelaufträgen wollen durchgespielt werden. Man startet in einem verschwiegenen Tal (irgendwo im Süden Rußlands!), besucht unterwegs einen radioaktiv verseuchten Teil von Transsylvanien (Mission Dracula!) und endet schließlich in den Straßen von Moskau. Mit einem

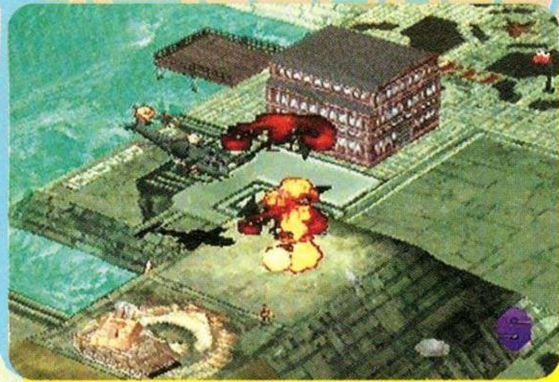


Grundsätzlich kann man bei Soviet Strike alles zusammenschiessen (auch das kleine Fachwerkhaus unten im Bild)

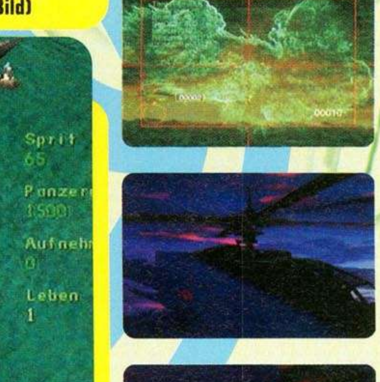

Diese Mission spielt 40 Meilen nördlich von Operation Desert Strike



Es kann passieren, daß man zwischendurch zu kleinen "Bonusmissionen" abgezogen wird


Radarschüsseln sind in der Regel die ersten Ziele einer Campaign

Apache-Kampfhubschrauber werden gegnerische Stellungen in Schutt und Asche gelegt und eigene Agenten geborgen. In jedem Szenario existiert ein besonders schlimmer Finger, ein sogenannter Shadowman, der in der Regel vernichtet werden muß. Zwischendurch sollte man immer mal wieder Munition und Sprit aufsammeln, da der Hubi sonst echte Probleme haben wird, in der Luft zu bleiben. Um die Atmosphäre des Spiels zu verdichten, hat EA jede Menge FMV-Material reingeschnitten: man empfängt visuelle Nachrichten von gefangenen Agenten oder Informationen, die beim Kontrahenten ausspioniert wurden.






## Gute Konvertierung

Die Saturn-User werden begeistert sein, Electronic Arts hat Soviet Strike ohne Abstriche auf ihr System portiert. Die FMV-Sequenzen sind von bestechender Qualität, und auch die Spielgrafik läßt, bis auf das bereits bei der PlayStation-Fassung monierte Ruckeln, nichts zu wünschen übrig. Das läßt dafür aber der Schwierigkeitsgrad! Die Strike-Titel waren ja in dieser Hinsicht schon immer eine Klasse für sich. Wer in den höheren Leveln nicht jede Rakete und jeden Schuß Munition ebenso genau wie seine Flugroute plant, kommt über den ersten Milimeter Feindesland nicht hinaus. Etwas leichter hätte es schon sein dürfen. Ansonsten kann man EA zu der gelungenen Umsetzung nur gratulieren.



| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Saturn | Hersteller: | Electronic Arts |
| Genre: | Shoot'em Up | Entwickler: | Electronic Arts |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Electronic Arts |
| Level: | 5 | | |
| Besonderheiten: | Paßwort, dt. Texte & Sprachausgabe | Veröffentlichung: | K.A. |
| | | Ca. Preis: | K.A. |

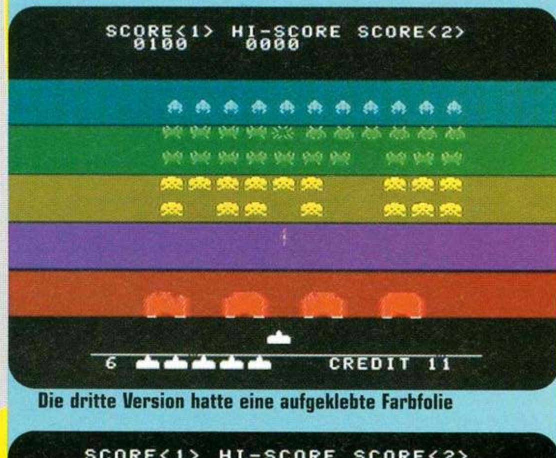


**8 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | .8 |
| **Sound** | .7 |
| **Gameplay** | .8 |

Holger Gößmann • Stefan Hellert

# Space Invaders



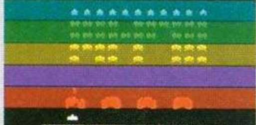

**Die dritte Version hatte eine aufgeklebte Farbfolie**




**Das Heldenblocksprite hat's erwischt**

**Alle vier Originalautomaten stehen zur Auswahl**

**Im Zwei-Spieler-Modus wird gegeneinander gezockt**



**Die Blöcke dienen als Deckung**

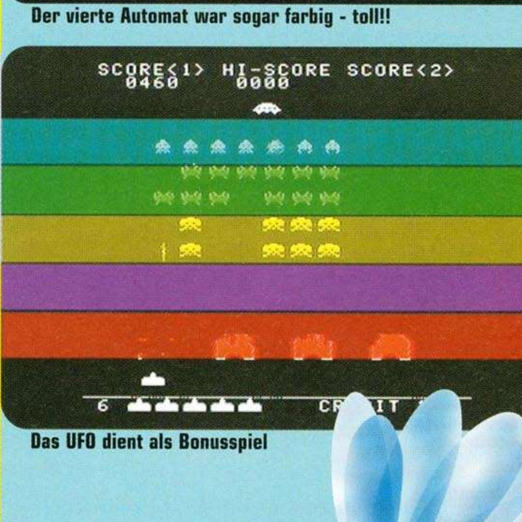
Space Invaders- dieser Titel klingt wie kein anderer in den Ohren von Videospielfreaks. Anno 1978 machte der Automat Spielhallenbesitzer und vor allen Dingen seine Entwickler reich. Taito ist, wie wir alle wissen, bis heute eine der erfolgreichsten Softwarefirmen geblieben. Die Saturnkonvertierung enthält die vier ersten Versionen des Klassikshooters, bei dem ein Bildschirm voller Aliens einem einsamen Erdenverteidiger gegenüberstehen. Die Aliens bewegen sich dabei von einer Seite zur anderen und rücken eine Zeile tiefer, sobald ein Pixelsprite den Rand erreicht hat. Der Spieler muß versuchen alle Gegner vom Screen zu fegen, bevor eines der Schiffe den Boden erreicht hat. In die Saturnversion hielt außerdem ein Zwei-Spieler Modus Einzug, der es Klassikfans ermöglicht, gegeneinander anzutreten, und dort ähnlich wie bei Puzzle Bobble die abgeräumten Gegnerreihen dem Gegenüber auf den Bildschirm zu jagen.

## Uralt

Es tut uns immer ein wenig leid, wenn wir einen solch namhaften Titel der Vergangenheit auseinandernehmen müssen. Schließlich war Space Invaders einer der Wegbereiter der Softwareindustrie, und ohne ihn hätte es so komplexe und grafisch ausgereifte Spiele wie heute vielleicht nie gegeben. Trotzdem ist Taitos Klassiker heute eher ein Folterinstrument als eine kurzweilige Reise in die Zeit, in der die Gummistiefel noch aus Holz waren. Vielmehr mutet diese reanimierte Softwareleiche wie ein unglaublich peinlicher Traum nach einem Vollsuff an. Das Original nach fast zwanzig Jahren noch mal rauszuholen wäre ja in Ordnung gewesen, dann aber bitte als Bonusspiel auf einem aktuellen Titel. Selbst wer das Spiel damals ausführlich gezockt hat, wird sich dafür heute nur schwer erwärmen können, denn das Gameplay und die technische Seite sind einfach zu rückständig. Eigentlich müßte ich für diesen Test Schmerzensgeld verlangen.




**Der vierte Automat war sogar farbig - toll!!**




**Das UFO dient als Bonusspiel**

SpaCe is tHe plAce!




System: ....Saturn
Genre: ....Shoot'em Up
Spieler: ....1-2
Level: ....1
Besonderheiten: ....Entfällt

Hersteller: ....Taito
Entwickler: ....Taito
Testmuster: ....Flying Arts 0208 / 82 32 70
Veröffentlichung: ....Japan-Import
Ca. Preis: ....99,- DM

**1 von 10**

**Grafik** ....1
**Sound** ....1
**Gameplay** ....1

# Dragon Force



Gaul wurde von Weins Truppen eingeschlossen



Nach gewonnenen Schlachten kann der Level einer Figur steigen

Schauplatz des Strategie-RPGs Dragon Force ist Legendra, eine in acht Königreiche unterteilte Welt, die, wie eigentlich immer bei solchen Spielen, vor tausend Jahren eine erbitterte Schlacht zwischen dem unsagbar Bösen und dem personifizierten Guten aushalten mußte. Dem heiligen Drachen Harsgalt gelang es wie üblich nicht, den Teufel Madruk für immer zu vernichten. Unter einem Siegel schmachtend, wartet er auf seine Befreiung, die von Tag zu Tag näher rückt. Doch mittlerweile erblickten acht Helden das Licht der Welt, die zusammen die Macht hätten, die heiligen Waffen aus den Tempeln zu holen und Madruk für immer in die ewigen Jagdgründe zu pusten. Allerdings haben sich die Helden von morgen zerstritten und eben jene acht Königreiche gegründet, in die Legendra heute aufgeteilt ist. Nun versucht eine teuflische Kraft den Dämon aus seiner Verbannung zu befreien, und der Monarch Goldark bricht einen Krieg vom Zaum. Der Spieler muß nun versuchen den Kontinent unter seiner Flagge zu vereinen und dem Teufelsdrachen den Todesstoß zu geben.



Goldark löst den Krieg aus

## Komplex

Als einer von sechs Königen kann der Spieler das äußerst komplexe Programm starten. Den Anfängern sei vorab schon mal Wein empfohlen, denn sein Reich liegt in einer einfach zu verteidigenden Ecke des Königreichs. Der Monarch startet dann mit vier Feldherren in sein Abenteuer. Über den Kontinent sind 34 Schlösser und Burgen verteilt, die den Armeen als Unterschlupf dienen. Anfangs stellt man eine Armee aus höchstens fünf Kommandanten zusammen, von denen es zehn verschiedene Charaktere gibt (Fighter, Samurai, Thief, u.s.w.). Diese können wieder eine von zehn verschiedenen Truppen unter ihr Kommando stellen wie z.B. Soldier, Archer, Dragon etc. Anschließend bestimmt der Spieler noch das Ziel des Angriffs, und die Armee rückt aus. Trifft man auf die gegnerische Streitmacht, sucht man sich vorteilig die Truppe aus, der der Computergegner am besten gewachsen ist, wie z.B. Cavalry schlägt sich



Der Zauberspruch Sonic Boom erwischt auch gegnerische Soldaten



Nur gemeinsam können die acht Führer den Dämonen bezwingen

## Einstiegshilfe 1

**Diplomatischer Teil**

Im diplomatischen Teil solltet Ihr die Generäle bei Laune halten, indem Ihr oft mit ihnen redet. Einen unzufriedenen Befehlshaber verleiht man einfach einen Orden oder gibt ihm einen der Gegenstände, die sich dank des Search-Befehls in den Schlössern finden. Dazu brauch man allerdings Generäle mit einer Intelligenz über 70.

















In den Burgen könne angeschlagene Truppen wieder aufgefüllt werden




## Einstiegshilfe 2

**Strategischer Teil**
**Dort hat sich der Disperse-Befehl bewährt. Bleibt die gegnerische Armee stehen, so läßt man die eigenen Truppen nach vorne stürmen. Im Falle eines Frontalangriffs habt Ihr den Gegner mit dem Regroup-Befehl an der empfindlichen Flanke am Wickel.**

















**Ein Feldzug in der Vorbereitung**




**Wein ist der einsteigerfreundlichste König**




**Dieser Zauber macht eine Flucht unmöglich**

gut gegen Soldiers, ist aber gegenüber Monks im Nachteil. Nachdem noch die üblichen Nettigkeiten ausgetauscht wurden, geht es auf das Schlachtfeld, wo die Soldaten mit ihrem Feldherren auf die Befehle des Spielers warten. Es gibt vier Grundaufstellungen, die im Verlauf der Schlacht nicht mehr geändert werden können, mit je 8 Formationen. Ziel ist es, dem gegnerischen Anführer die komplette Energieleiste zu nehmen. Am besten löscht man dazu vorher seine Armee komplett aus und läßt dann die eigene auf den Hilflosen einstürmen. Als nützlich haben sich hier einige Zaubersprüche erwiesen, die entweder die Laufburschen kräftig dezimieren, direkt auf die Energieleiste des Widersachers gehen oder eigene Mannen aus dem Todesschlaf reißen. Eine Burg gilt als eingenommen, wenn alle Kommandeure des Kontrahenten besiegt oder in die Flucht geschlagen wurden. Sollten beide Anführer ohne Truppen dastehen, kommt es zum Schwertduell der Kommandanten. Für erfolgreiche Schlachten gibt es Erfahrungspunkte, die dem fleißigen Befehlshaber bald zu beachtlicher Stärke helfen. Besiegte feindliche Generäle kommen ins heimische Verließ, wo sie, nachdem die Zeit für den strategischen Spielteil abgelaufen ist, dazu bewegt werden können, sich dem Spieler anzuschließen. Im diplomatischen Spielteil wird außerdem noch die Möglichkeit geboten, sich mit Generälen zu unterhalten, Burgen auszubauen (wichtig für den Schutzfaktor und die Zahl der Soldaten, die maximal beheimaten werden können) oder in ihren Kellern nach Schätzen zu suchen sowie den Spielstand zu speichern. Das Wichtigste aber ist die Anzahl der Orden, die man je nach militärischen Erfolgen verleihen darf und die es dem Empfänger der Ehrung möglich machen, zehn weitere Soldaten (max. 100) in ihre Truppe aufzunehmen.




**Der übliche Trashtalk darf nicht fehlen**

## Mit dem Durchblick kommt der Spaß

Wer Dragon Force das erste Mal anspielt, dem wird mit Sicherheit ob der Komplexität der Menüs und dem Umfang des Games erstmal schwindlig. Zwar sind die Kämpfe relativ einfach gehalten, und




**Zahlreiche Zwischenspänne lockern den Spielverlauf auf**




**Vor der Schlacht werden die Armeen gegenübergestellt**

die meisten Computergegner gehen einem auf die immer gleiche Art auf den Leim, doch die diplomatische Seite geht zunächst mal völlig am Spieler vorbei. Spätestens jedoch nachdem der erste General wegen Unzufriedenheit desertiert, wird die Bedeutung dieses Spielabschnitts sichtbar. Und dann beginnt man zu überblicken, wie perfekt die einzelnen Parts ineinandergreifen. Ein gut ausgebautes Schloß mit hohen

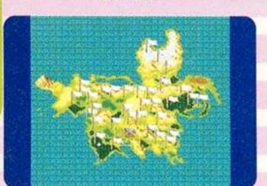


Gefangene Generäle können zur Mitarbeit überredet werden



Die Skull Children tauchen unverhofft auf der Karte auf


Vorher


Nachher - Das Land gehört Euch

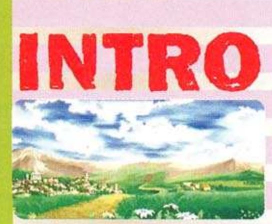


Manchmal ist der Rückzug einfach unvermeidlich



Der Orkan fegt gegnerische Truppen vom Schirm

INTRO










Sechs Königreiche stehen am Anfang zur Auswahl



Zahlreiche Zaubersprüche können dem Gegner zusetzen

Truppenreserven ist in strategisch günstiger Lage unerläßlich. Ein General, der an einem Grenzposten stationiert ist, sollte immer 100 Mann in seinen Streitkräften haben. Nachdem dies alles einsichtig wurde und sich noch zahlreiche Sideline-Storys dazugesellt haben, wird Dragon Force für alle Strategiespielfans zur Sucht. Man kann einfach nicht mehr aufhören, bis auch der letzte Gegner die Waffen gestreckt hat und Madruk besiegt wurde. Einzig und allein mit der Übersichtlichkeit ist es nicht weit her. Nach nur kurzer Eroberungsphase wird die zu verteidigende Front so groß, daß man dank des Echtzeitprinzips gar nicht alle Truppenbewegungen des Gegners im Auge behalten kann. Als Folge daraus ergibt sich auch eine gewisse Langatmigkeit, denn die Kampfsequenzen dauern im Durchschnitt knapp zwei Minuten und können nicht verkürzt werden, was Dragon Force haarscharf an der perfekten 10 Punktewertung vorbeischlittern läßt. Nichtsdestotrotz ist Dragon Force wegen seiner Komplexität und Langzeitmotivation (das Spiel kann auf sechs verschiedene Arten durchgezockt werden) auf jeden Fall ein Muß für alle Fans des Rollen- und Strategiespiels. Ein Spiel mit so dichter Story, breitgefächerten Menüs, vielfältigen Widersachern und fabelhaftem Gameplay darf einfach nicht fehlen.




| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Saturn | Hersteller: | Working Designs |
| Genre: | Stragtegie-RPG | Entwickler: | Sega |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | O.I.T. 0711 / 61 37 58 |
| Level: | Entfällt | | |
| Besonderheiten: | Batterie, Cybersound | Veröffentlichung: | US-Import |
| | | Ca. Preis: | 109,- DM |



**9 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 5 |
| Gameplay | 9 |

Julian Ossent • Stephan Girlich

# Black Dawn

## Einstiegshilfe

**Fliegt möglichst vorsichtig an Eure Gegner heran, wüste Hau-drauf-und-Schluß-Taktik führt nur zum schnellen Ableben. Behaltet immer Eure Benzinanzeige im Auge, ein Hubschrauber ohne Treibstoff hat die Flugfähigkeiten einer Banane. Sammelt die Extras rechtzeitig ein, nach kurzer Zeit verschwinden sie nämlich unwiederbringlich.**



Ist der Luftkampf erst einmal im Gange, scheinen die Gegner von überall herzukommen



Auch vor Bodenzielen braucht sich ein Hubschrauber nicht zu verstecken



Ein paar Raketen- und Geschützsalven später herrscht Chaos im feindlichen Camp



Grafisch steht die Saturn- der PlayStation-Version kaum nach



Diese Geiseln haben es im letzten Moment zu unserem wartenden Hubschrauber geschafft



Wird die Ausrüstung knapp, versorgen Euch diese Items mit neuen Waffen, Benzin oder Panzerung

Erst vor zwei Ausgaben konnten wir Euch nach langer Wartezeit endlich mit einem Test zum langerwarteten Heli-Shooter Black Dawn dienen, damals mit der Version für Sonys PlayStation. Jetzt flatterte uns das Sega-Pendant ins Haus, für die Saturn-User unter Euch nun nochmals ein kurzer Storyumriß. Terroristen treiben überall auf der Welt ihr Unwesen, deshalb wurde die Black Ops gegründet, eine Art Spezialeinheit der U.S.-Luftwaffe. Ausgerüstet mit den modernsten Kampfhubschraubern begibt sie sich an die



Selbst die herumstehenden Bäume wurden von unseren Napalm-Abwürfen in Brand gesteckt

umkämpften Krisenherde, um aus der Luft dem üblen Moloch am Boden das Fürchten zu lehren. Als Pilot einer dieser geflügelten Stahlungetüme liegt es nun an Euch, in neun umfangreichen Missionen den Frieden auf Erden zumindest zeitweilig wiederherzustellen. Die Aufträge führen Euch von New York bis nach Asien, unterschiedliche Terrains sowie Nacht- und Tageinsätze sorgen für grafische Abwechslung. Gesteuert wird der Helikopter aus der Cockpit- oder einer relativ unspielbaren Außenperspektive. Für jedes feindliche Gefährt, daß Euren Salven zum Opfer fällt, taucht an seiner Stelle ein Extra auf, um den eigenen Blechgefährten entweder mit neuen Waffen, neuer Panzerung oder mehr Sprit zu versorgen, denn auch bei diesem actiongeladenen Shooter, der bei dem Hubschrauber zwar mehr Treffer zuläßt als beim echten Vorbild, ist irgendwann einmal die Schutzreserve aufgebraucht, was unweigerlich zur letzten und endgültigen Landung führt. Jede Mission untergliedert sich in mehrere Einzelaufträge, z.B. "Rette Geiseln!", dann "Attackiere gegnerische Basis!", und "Vernichte schließlich den flüchtenden feindlichen Konvoy!", so können Eure Flugunternehmen schon mal zwanzig bis dreißig Minuten dauern. Habt Ihr einen Auftrag erfüllt, dürft Ihr abspeichern und die nächste Mission in Angriff nehmen.

## Kaum merkliche Unterschiede

Die Saturn-Version des zugegebenermaßen äußerst spaßigen Heli-Shooters unterscheidet sich in bezug auf Aufbau und Missionen in nichts von der PlayStation-Variante. Auch die Steuerung geht ebenso tadellos leicht von der Hand, leider bleiben so auch dieselben Kritikpunkte erhalten wie beim Sony-Abbild. Mit nur neun Missionen ist Black Dawn nicht sonderlich umfangreich, erschwerend kommt noch hinzu, daß die Einsätze sich nicht großartig unterscheiden. Nichtsdestotrotz macht Black Dawn wirklich nicht zuletzt wegen sehr guter Präsentation -Grafik und Sound reichen zwar nicht ganz an die PlayStation-Version heran, haben aber trotzdem ein hohes Niveau- eine Menge Spaß, Freunde von actionlastigen 3D-Shootern und mit Hang zu wendigen Hubschraubern werden sicherlich auf ihre Kosten kommen.

| | |
|---|---|
| System: | Saturn |
| Genre: | Action-Shooter |
| Spieler: | 1 |
| Level: | 9 |
| Besonderheiten: | Backup-Booster, Paßwort |
| Hersteller: | Virgin |
| Entwickler: | Black Ops Ent. |
| Testmuster: | Virgin |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |
| Ca. Preis: | 99,- DM |

**8 von 10**

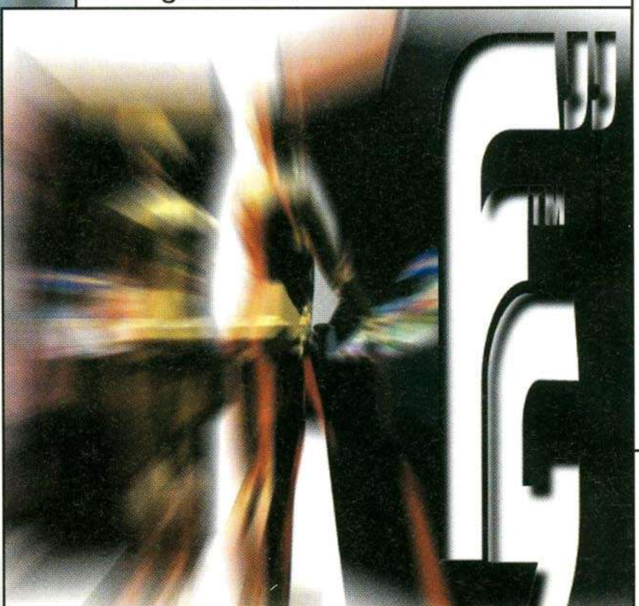
| | |
|---|---|
| **Grafik** | 8 |
| **Sound** | 7 |
| **Gameplay** | 8 |



# ima '97

*Stephan Girlich featuring*
*Andreas Binzenhöfer Philipp Noack*

Trotz Abgabestreß und schlechtem Wetter, die ima (Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten) ließen wir uns auch dieses Jahr nicht entgehen. Einen Tag lang die neuesten Automaten kostenlos zocken zu können - für einen Videospieler gibt es fast nichts Schöneres. Doch gleich vorweg: das Angebot im Allgemeinen und die Zahl der Highlights hielten sich dieses Jahr in argen Grenzen, hauptsächlich Rennspielautomaten in allen nur erdenklichen Variationen beherrschten das Bild. In der Publikumsgunst am höchsten standen Konamis GTI Club Rally Cote D´azur und Segas Sports Car. In unserem Special beschränken wir uns diesmal auf die wichtigsten Titel der Messe, um diese etwas größer vorstellen zu können.



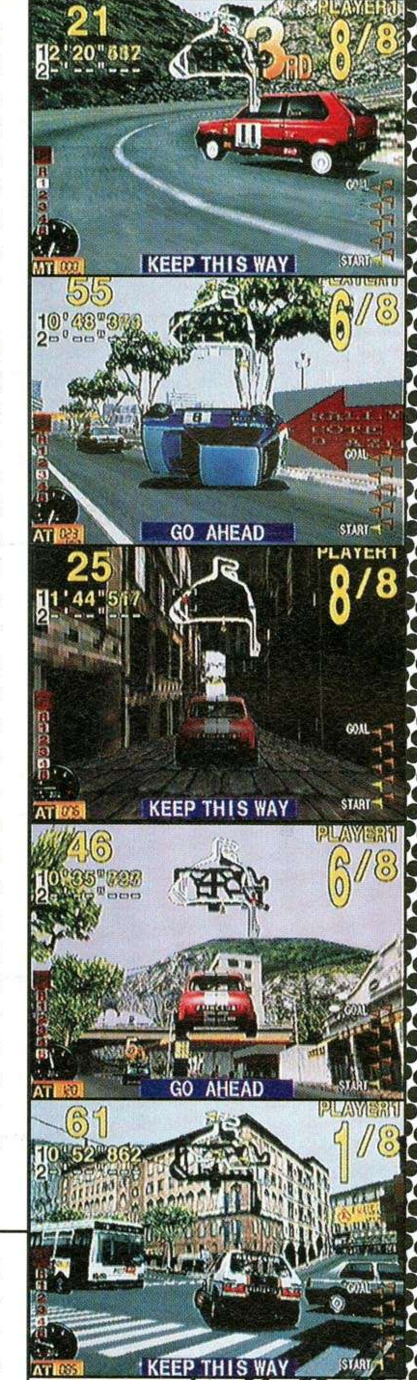


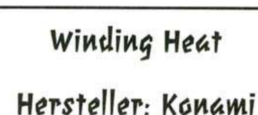
## GTI Club Rally Cote D´azur

### Hersteller: Konami

Auf der Jamma in Tokyo und auf der Amusexpo waren sich die Besucher einig: GTI Club konnte sich auf beiden Messen die Auszeichnung "Bester Fahrsimulator" einheimsen. Dem möchten wir uns ohne Einschränkung anschließen, denn auch auf der ima ´97 begeisterte uns kein Titel mehr als dieser Racer. Man braust mit den GTI-Versionen bekannter Kleinwagen (Golf, Renault, Mini...) durch das idyllische Stadtbild von Monte Carlo. Die wilde Hatz begeistert durch aufwendig und äußerst detailliert designte Strecken, die mit mörderischen Haarnadelkurven, brutalen Steigungen und zahlreichen Abkürzungen sowie Hindernissen einiges an fahrerischem Können abverlangen. Hilfreich ist, daß der Automat mit einer echten Handbremse ausgestattet ist, deren Einsatz haarsträubende Drifts zur Folge hat. Bis zu vier menschliche Piloten kämpfen in einem Feld von acht Fahrzeugen um den Sieg. Dabei wird heftig gedrängelt und geschubst, nicht selten sind Überschläge die Folge. Eine Hydraulik für das Lenkrad und realistische Motorengeräusche vermitteln ein authentisch wirkendes Fahrfeeling. In drei Schwierigkeitsstufen läßt sich das normale Rennen absolvieren, als Alternative wird ein Verfolgungsrennen für mindestens zwei Spieler gleichzeitig angeboten. Hierbei hat einer der Fahrer eine Bombe auf dem Fahrzeugdach, die durch das Anrempeln der Gegner weitergegeben wird. Ein Zeitlimit bestimmt die Spieldauer, nach dessen Ablauf der Wagen mit der Bombe in die Luft fliegt.

Der Spaßfaktor von GTI Club scheint grenzenlos zu sein, völlig unabhängig davon, ob man alleine oder in der Gruppe durch die monegassische Hauptstadt flitzt. Grafisch ist der Titel absolut top, selten hat man in der Spielhalle detailliertere Grafiken gesehen. Selbiges Niveau können wir auch dem Gameplay zuschreiben. Die Steuerung ist zwar recht anspruchsvoll, andererseits kosten Rempler und Ausrutscher neben die Strecke im Normalfall nur wenig Zeit, so daß auch Anfänger von Frusterlebnissen weitestgehend verschont bleiben. GTI Club stellt eine echte Gefahr für jeden noch so dicken Geldbeutel dar, die Suchtgefahr ist enorm. Profis geben erst Ruhe, wenn alle Strecken gewonnen und die Bonuskutsche erfahren ist. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll GTI Club für die Next Generation-Konsolen umgesetzt werden, für welche Systeme und vor allem wann ist jedoch nicht bekannt.



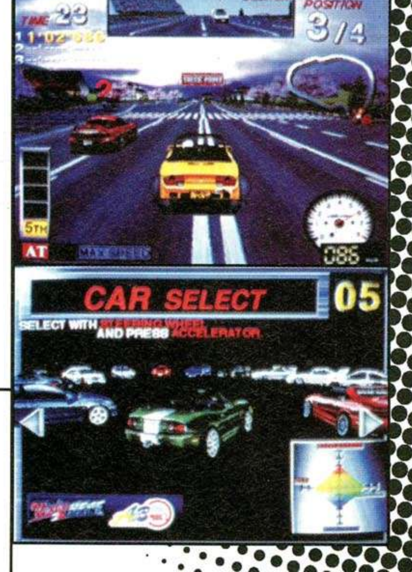



## Winding Heat

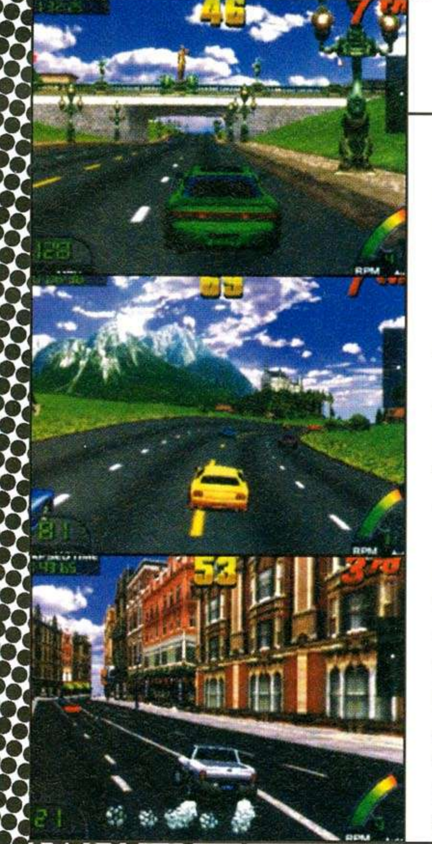
### Hersteller: Konami

Bei diesem Automaten handelt es sich um ein Update der bislang erfolgreichsten Fahrsimulation von Konami. Im Vergleich zum Vorgänger fallen die verbesserte Grafik und eine größere Auswahl an Fahrzeugen auf. Das Spiel lebt von kurvigen Strecken und einfachem Handling, zudem kann jeder Wagen mit vielfältigen Tuningmöglichkeiten optimal auf die jeweilige Strecke eingestellt werden. Gegner und Gegenverkehr sorgen für den notwendigen Nervenkitzel. Wie GTI Club lockt auch Winding Heat mit einer tadellosen Spielbarkeit, wenngleich das permanente Driften insgesamt doch etwas übertrieben wirkt. Das durch eine Hydraulik unterstützte Lenkrad verlangt nach einem festen Griff, will man die Kutschen sauber durch eine Kurve dirigieren. In optischer Hinsicht hielt sich unsere Euphorie jedoch in Grenzen, da die Kurse insgesamt zu wenig ausgeschmückt sind. Gegen GTI Club zwar chancenlos, zählte Winding Heat unterm Strich trotzdem zu einem der ima-Highlights.









## Cruis´n World

### Hersteller: Midway

Der Cruis´n USA-Nachfolger ähnelt seinem Original frappierend, nur daß das Rennen diesmal über den gesamten Erdball geht. Die Etappen sind bspw. in England, Deutschland, Ägypten, Italien und Japan angesiedelt und enden schließlich wieder in den USA. Eine Vielzahl an neuen Fahrzeugen, die mit unterschiedlichen Eigenschaften aufwarten, sollen Cruis´n World qualitativ über den Vorgänger heben. Doch mußten wir feststellen, daß sich außer der schöneren Grafik, die allerdings immer noch unübersehbar ruckelt, grundsätzlich nicht viel zum Besseren geändert hat. Durchgespielt hatten wir den Automaten innerhalb einer halben Stunde - aber auch nur, weil wir unbedingt den Abspann sehen wollten, der mit einer lustigen Reise zum Mond und anschließender Gratulation von Bill Clinton das Highlight des Spiels darstellt. Für versierte Steuerkünstler ist die Steuerung nach wie vor viel zu einfach, nur bei gekoppelten Versionen erreicht der Spielspaß höheres Niveau.



## Alpine Racer 2

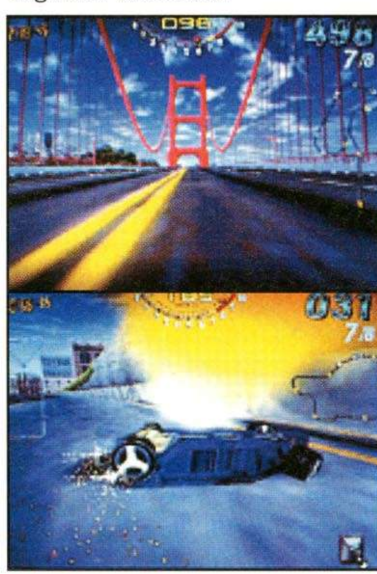
### Hersteller: Namco

Die wichtigste Neuerung des winterlichen Abfahrtvergnügens ist, daß nun auch zwei Spieler simultan die vereisten Pisten im Wettstreit hinunterjagen dürfen. Mächtige Sprünge und Abkürzungen sind vom ersten Teil bekannt, zudem kann der Kontrahent mit gezielten Schlägen aus den Brettern gekippt werden. Drei Skifahrer stehen zur Wahl, die jeweils mit einem individuellen Fahrstil aufwarten. Der Spieler stellt sich in ein Board am Boden des Automaten und lenkt so, abgestützt auf festmontierten Skistöcken, den virtuellen Wintersportler mit Schwüngen nach links oder rechts über die Kurse, dabei wird sogar der Fahrtwind simuliert. Geglitten wird auf Zeit oder durch einen mit Toren abgesteckten Kurs. Über Schneemangel können wir uns dieses Jahr zwar nicht beklagen, trotzdem solltet Ihr Alpine Racer 2 mal antesten, zumal die Gefahr eines Knochenbruchs bei diesem Automaten nicht vorhanden ist.

## San Francisco Rush

### Hersteller: Atari Games

Der Geheimtip der Messe. Offensichtlich an Segas Daytona USA angelehnt, allerdings ohne dessen perfekt ausgetüfteltes Fahrverhalten, gefiel San Francisco Rush durch seinen extrem actionlastigen Spielablauf. Die Kurse führen dem Namen entsprechend durch San Francisco, gleichen also einer wilden Achterbahnfahrt. Das Streckenangebot reicht von einstiegsfreundlich bis fast unspielbar. Drei Wagen plus Bonusflitzer stehen zur Verfügung, die kernigen Fahrgeräusche werden über einen mächtigen Subwoofer direkt unter dem Allerwertesten des Spielers spürbar gemacht. Die Spielbarkeit ist ausgesprochen gut, auch wenn die schwerfälligen Renner in den Kurven gehörig nach außen schieben und das Heck bei den zahlreichen Sprüngen oftmals heftig ins Schlingern gerät. Spektakuläre Überschläge und die insgesamt recht ordentliche Grafik mit Wettereinflüssen gestalten SF Rush auch in optischer Hinsicht zu einem vergnüglichen Abenteuer.



## Sports Car

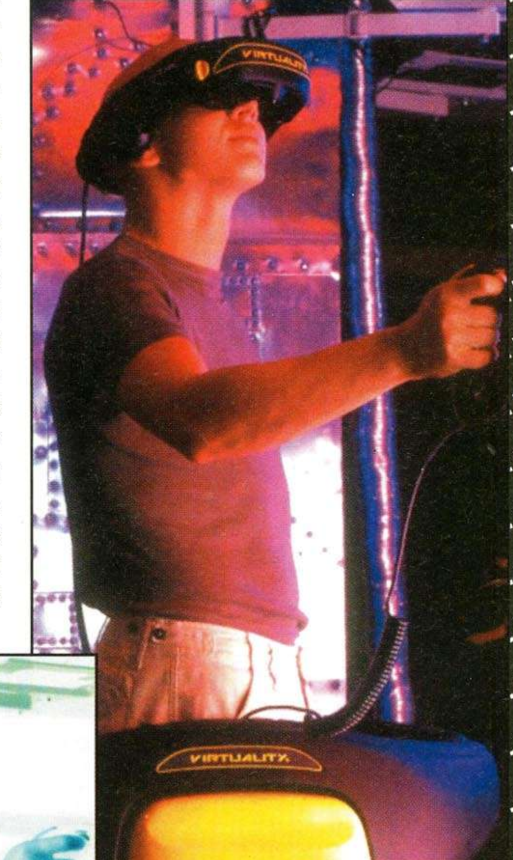
### Hersteller: Sega

Mit Sports Car will Sega an die großen Erfolge von Daytona USA und Sega Rally anknüpfen - dem dürfte nichts im Wege stehen. Mit den Edelmarken Ferrari, Lamborghini und Maserati steht dem Spieler eine zugkräftige Auswahl an Supersportwagen bereit. Ein Teil der Automaten wird mit einer aufwendigen Hydraulik für ein Höchstmaß an Realismus sorgen. Hierbei neigt, hebt und senkt sich der gesamte Sitz entsprechend dem Geschehen auf den Strecken. Auf drei Kursen beweist man sein Können, wobei der erste besonders High Speed-Freaks ansprechen dürfte. Das fast schon brutale Motorengeräusch gibt dem Spieler auch akustisch das Gefühl eines echten Rennens. Über jegliche Kritik erhaben ist die Steuerung, wer Daytona beherrscht findet sich auch mit den Sport Cars sofort zurecht. Ein echter Kracher!

## Cybermind

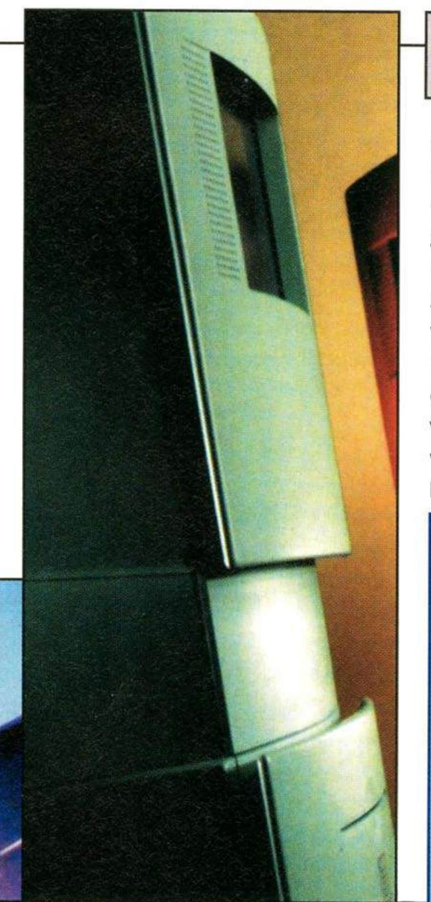
### Hersteller: Interactive Europe AG

Cybermind präsentierte dieses Jahr zwei ihrer vier Virtual Reality Systeme: Zum einen das Total Recoil, bei dem man, mit der obligatorischen Cyber-Brille und einer Plastik-Schrotflinte bewaffnet, je nach Software auf Tontauben oder Jahrmarkt-Puppen schießt. Um den Realismus zu unterstreichen, spürt man einen Rückstoß beim Abdrücken. Zum anderen das SU 2000 Plus: auch hier ist eine Cyber-Brille nötig, um die Real-Time-Grafik stereoskopisch wahrnehmen zu können. Zur aktuellen Software zählen Zone Hunter, Missile Command, Dactyle Nightmare SP und Pac-Man. Letzteres konnte von uns kurz angespielt werden, hat aber wie die anderen Spiele auch nicht vollends überzeugt, da die Technik einfach noch nicht richtig ausgereift ist. Mangelnder Überblick, aber auch die Steuerung (per Knopfdruck läuft man in Blickrichtung) führt eher zu publikumswirksamen Verrenkungen als zum spielerischen Erfolg.



## Von der Spielhalle aus ins Internet...

Das Netz der Netze ist nun auch von den Automatenherstellern als gewinnträchtiges Medium entdeckt worden. Nahezu an jeder Ecke der ima sah man eine Variante des Surfer-Vergnügens. Selbst alteingesessene Arcadeproduzenten wie Konami waren sich nicht zu schade, ein eigenes System vorzustellen. Bei "ICARUS" bewegt man sich mittels eines Touchscreens durch die Weiten

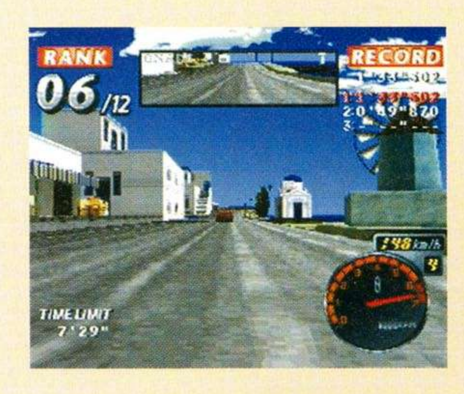


des www, bis das eingeworfene Geld aufgebraucht ist. Da schwebt einem unweigerlich das Bild eines grinsenden Ron Sommers vor, der statt seiner Pupillen riesige Dollarzeichen in seinen Augen hat. Die wichtigsten Sites werden bereits implementiert sein. Ebenfalls mit einem Komplettsystem vertreten war die Gauselmanngruppe, hier wird jedoch der Kontakt über ein Pseudokeyboard hergestellt.

**Beispiel: ICARUS-Internet-Terminal**
**Internet Computing And Research Utility System (ICARUS)**
**Hersteller: Konami**

| Technische Daten | |
|---|---|
| PC-Basiseinheit | Pentium 100 MHz |
| Hauptspeicher | 16 MB RAM |
| Festplatte | 1 GB IDE |
| Diskettenlaufwerk | 3 1/2" / 1,44 MB |
| Bedieneinheit | 17-Zoll-Touchscreen Farbmonitor |
| Betriebssystem | Windows 95 |
| Audio | Soundkarte + zwei aktive Lautsprecher |

# first aid




## Rage Racer

**PlayStaion/ Japan-Version**
**Verschiedendes**
Um die Codes einzugeben, müßt Ihr das Standard-Pad und nicht
das analoge NeGcon angeschlossen haben.

**Abschalten des Rückspiegels:**
Während Ihr spielt, drückt auf START, um in den Pausenmodus zu gelangen. Dort haltet Ihr das Dreieck gedrückt, schaltet mit L1 den Rückspiegel aus und mit R1 nach Bedarf wieder an.

**Strecken spiegelverkehrt fahren:**
Wählt den Grand Prix Modus im Hauptmenü aus. Im nächsten Auswahlmenü wählt Euer Auto an, das Ihr gerne fahren möchtet. Nun könnt Ihr das Rennen mit RACE START beginnen. Sofort nachdem Ihr diesen Punkt angewählt habt, müßt Ihr folgende Tasten auf dem Pad solange halten, bis das Rennen beginnt: L1, R1, SELECT, START.
Falls Ihr alles richtig befolgt habt, seht Ihr, daß die Schilder an der Rennstrecke spiegelverkehrt dargestellt sind.






## Tomb Raider

**PlayStation/ US-Version**
**Big Gun-Modus:**
Im Spiel drückt Ihr SELECT, um in das Inventory zu gelangen.
Dort drückt Ihr folgende Tasten nacheinander: L1, Dreieck, R2, L2, L2, R2, Kreis, L1.
Falls Ihr alles richtig eingegeben habt, hört Ihr Laura kurz stöhnen.
Nun verlaßt Ihr mit SELECT das Inventory und drückt noch einmal SELECT, um die Waffen, die nun aufgetaucht sind, anzuwählen.

**PlayStation/ PAL-Version**
**Big Gun-Modus:**
Hier verfahrt Ihr genauso wie in der US-Version, nur mit einer leicht geänderten Tastenkomination: L1, Dreieck, L2, R2, R2, L2, Kreis, L1.
Und wenn Lara aufstöhnt, liegt Ihr richtig....



## Rebel Assault 2

**PlayStation/ US-Version**
**Verschiedenes**
Alle Video-Sequenzen: Dreieck, Quadrat, Kreis, Dreieck, Kreis, Kreis.
Levelanwahl: X, Dreieck, Dreieck, Quadrat, X, Dreieck.
oder Dreieck, Quadrat, Quadrat, Quadrat, X, Dreieck.
Unverwundbarkeit: Dreieck, Kreis, Kreis, Dreieck, Kreis, X.
Levelabbruch: Dreieck, Dreieck, Kreis, Dreieck, Quadrat, Quadrat.
Wenn Ihr nun einfach zum nächsten Level springen wollt, ohne den momentanen beendet zu haben, drückt einfach R2.

## Cruisn´ USA

**Nintendo 64/ US-Version**
**Versteckte Autos anwählen:**
Mit diesen Cheats könnt Ihr weitere drei Wagen auswählen (Geländewagen, Bus, Polizeiauto). Geht in das Car-Select-Menü und haltet die obere, die linke und die untere C-Taste (gelb) gedrückt, während Ihr eines der Autos anwählt.

**Sirenen und Blaulichter:**
Wenn Ihr den Schulbus oder den Polizeiwagen benutzt, schaltet Ihr mit dem folgenden Cheat die Sirenen bzw. das Blaulicht an. Belegt den ersten Platz in einem Rennen oder fahrt eine neue Bestzeit mit einem der beiden Wagen. Nachdem Ihr Eure Initialen in die High-Score Liste eingetragen habt, drückt Ihr den Joystick nach oben, bis Ihr ganz oben angelangt seid und dann eine ganze Zeit lang nach rechts, bis nach ungefähr 30 Sekunden auf dem Förderband ein Kopf anrollt, der Folgendes sagt: "Man I love this game". Nun verlaßt Ihr den High-Score Bildschirm und wählt ein neues Rennen an. Wenn das Rennen beginnt, drückt Ihr folgende Kombination: Bremse, Bremse und langsam Beschleunigen.

## Wayne Gretzky Hockey

**Nintendo 64/ US-Version**
**Unsichtbarer Spieler:**
Drückt die Pause-Taste während des Face Offs und wählt aus dem Menü REPLAY. Mit den Tasten L und R sucht Ihr Euch einen Spieler aus, den Ihr verschwinden lassen wollt. Habt Ihr Ihn selektiert, drückt Ihr noch die Z-Taste, und schon ist er verschwunden.

**Spieler vergrößern:**
Hierzu drückt Ihr im OPTION-Menü einer der C-Tasten (gelb), haltet sie fest und drückt zusätzlich die R-Taste. Nun erscheint ein Display am unteren Bildschirmrand. Mit Hilfe der C-Tasten in Kombination mit der R-Taste könnt Ihr hier einen beliebigen Wert einstellen. Verändern könnt Ihr hiermit die Kopf-

größe, die Körpergröße und die gesammte Größe der Spieler. Have Fun beim Basteln Eures eigenen Mutanten!

## Killer Instinct Gold

**Nintendo 64/ US-Version**
**Alle Credits:**
Als kleine Ergänzung zu den Cheats in der letzten Ausgabe hier noch ein weiterer Code.
Um alle Credits zu sehen, ohne das Spiel durchgespielt zu haben, gebt folgende Kombination ein: Z, L, A, Z, A, R.

## Mario Kart 64

**Nintendo 64/ Japan-Version**
**Ghost-Mode:**
Wählt die Luigi Rennstrecke aus und fahrt unter 1min 52s. Wenn Ihr das geschafft habt, fahrt Ihr im nächsten Rennen gegen Euch selbst. Das beste Ergebnis wird auf dem Modul gespeichert.

## Shadows of the Empire

**Nintendo 64/ US-Version**
**Zombie Dash:**
Nachdem Ihr das Spiel im Modus Hard oder Jedi durchgespielt habt, werden Euch die Optionen geboten, alle Waffen und kurzzeitige Unsichtbarkeit zu erlangen. Auf " Escape from Echo Base" erreicht Ihr Euer Schiff und erschießt alle Feinde mit dem Disruptor. Habt Ihr das erledigt sterbt Ihr. Irgendwie scheint das Spiel Euer Ableben aber nicht so richtig zu registrieren. Eine Stimme (Leebo) fordert Euch auf, in das Cockpit zu gehen. Die Kamera dreht sich für einen Moment um den toten Körper von Dash Rider. Nach einigen Sekunden steht dieser wieder auf und läuft herum, als ob nichts gewesen wäre, obwohl die Lebensenergie noch immer auf Null steht.

## Pandemonium

**PlayStation/ US-Version**
Unsterbliche Gegner: Als Ergänzung zu den Cheat-Paßwörtern aus unserer letzten Ausgabe ein weiterer Code, um das Spiel noch etwas knackiger zu gestalten. Hierzu gebt im Paßword-Screen folgendes ein: EVILDEAD. Wenn Ihr das Wort richtig eingegeben habt, erscheinen am Bildschirm die Worte IMMORTAL ENEMIES! Jetzt erwachen die besiegten Gegner sofort wieder zum Leben, nachdem Ihr sie besiegt habt.

## Legacy of Kain - Blood Omen

**PlayStation/ US-Version**
Folgende Codes müssen während des Spiels eingegeben werden.
Unendlich Blut: Um Kain zu jeder Zeit mehr "lebenswichtiges" Blut geben zu können, gebt Ihr folgende Kombination ein: oben, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links und schon fließt Blut in das Reagenzglas.

**Unendlich magische Energie:**
Rechts, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links.

Alle Full-Motion Videos im Menüpunkt "Dark Diary" anwählbar: Links, rechts, Quadrat, Kreis , oben, unten, rechts, links. Verlaßt mit SELECT das Spiel und wählt im Hauptmenü "Dark Diary" an. Nun könnt Ihr mit den Tasten rechts und links die einzelnen Video-Sequenzen anwählen.

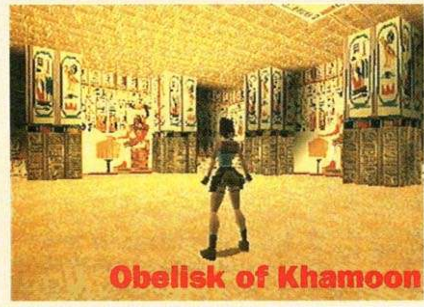
## Virtua Cop 2

**Saturn/ US-Version (versucht es auch bei der deutschen Version)**
Endgegner: Im Bildschirm, in dem Ihr die Level auswählt, schießt Ihr solange auf den Pfeil, der auf den ersten Level deutet, bis die Zeit abgelaufen ist. Trefft Ihr richtig, so landet Ihr beim letzten Endgegner, dem Ihr nun einheizen könnt.

**Große Köpfe:**
Spielt das Spiel durch. Ein "OPTION PLUS" Menü erscheint. Eine der Optionen ist mit Fragezeichen überschrieben. Spielt das Spiel nun 58 Mal (ohne Continues eingerechnet), woraufhin die Fragezeichen verschwinden und dafür der Big Head-Modus anwählbar wird.

first aid

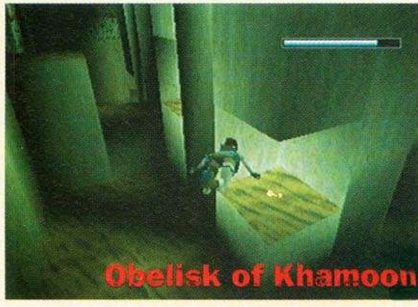
# Part 3 TOMB RAIDER the way it is!




## EGYPT

**2. Obelisk of Khamoon**
**33 Extras - 3 Secrets**

Ihr beginnt den Level genau an der Stelle, an der der vorhergehende Level endet. Lauft den Gang entlang, bis Ihr an eine Steigung kommt. Klettert sie hinauf und folgt dem Gang zur Linken und betretet rechts den großen Raum. Ihr seht vier Säulen, nur die linke und die recht sind wichtig. Hinter der rechten Säule erwarten Euch ein Panther und ein kleines Medi-Pack. Hinter der linken Säule springt Ihr ins Wasser und taucht den Gang entlang. Taucht nach oben und steigt so schnell wie möglich wieder aus dem Wasser, da Euch hier ein Krokodil auflauert. Wenn Ihr Euch in diesem Raum umschaut, seht Ihr auch schon den ersten Save-Point. Nachdem Ihr das Krokodil von oben aus erschossen habt, springt ins Wasser und taucht herum, um an einer der

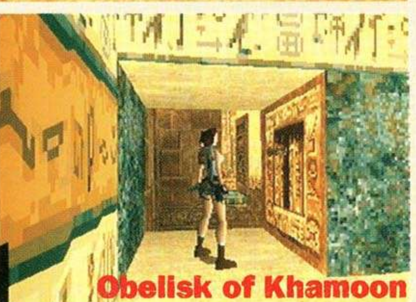



Ecken einen Schlüssel zu findet. Verlaßt den Raum, indem Ihr den Gang, durch den Ihr gekommen seid, wieder zurück taucht. Verlaßt auch diesen Raum, um den gefundenen Schlüssel mit dem Schloß zu benutzen. Im Raum mit den vier Säulen benutzt Ihr einen der Blöcke dazu, um in die Öffnung in der Wand zu gelangen. Hier seht Ihr den nächsten Save-Point. Waffe ziehen und vorsichtig weiterlaufen, weil Euch hier plötzlich eine Mumie angreift. Im nächsten Raum zieht Ihr den Hebel herunter. Lauft weiter, und Ihr gelangt zum Obelisken. Lauft links um die

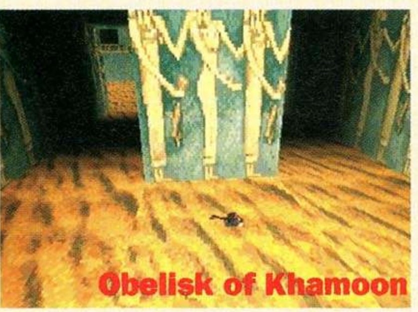









Ecke, über die Brücke und hebt das "Auge des Horus" auf. Springt von der Brücke aus ins Wasser und sammelt die Magnum Munition sowie die Shotgun-Shells auf dem Podest auf. Verlaßt den Raum durch den Gang vor Euch. Rutscht die Rampe hinunter und erlegt von oben die beiden Panther. Lauft die Stufen hinauf und klettert auf den aus der Wand ragenden Sims. Springt von Sims zu Sims nach oben, bis Ihr ganz oben einen weiteren Save-Point erreicht. Oben angelangt, zückt die Waffe, weil Euch auch




hier eine Mumie erwartet. Zieht den Schalter links am Fuß der Treppe herunter, um eine weitere Brücke zum Obelisken umzulegen.

Dreht Euch nach links auf die Grasfläche und hangelt Euch von dort aus nach unten. Klettert wieder hoch, lauft die Treppen hinauf und laßt Euch in das Loch im Boden fallen. Rennt ganz nach rechts und klettert in die Nische in der Wand. Von oben herab erschießt den Panther und zieht den Hebel herunter. Springt hinunter und sammelt die Magnum Munition in der Nische auf. Klettert die Treppe hinauf. Auf halber Höhe seht Ihr den nächsten Save-Point. Geht von dort aus durch die Öffnung, dreht Euch nach links und hüpft in Richtung des Gitters. Geht zum Obelisk und sammelt das "Ankh" ein. Springt zurück, sammelt das große Medi-Pack ein und zieht den Schalter. Geht die Öffnung zurück, klettert die Stufen hinauf und springt nach rechts zu dem Spalt. Hangelt Euch nach rechts und laßt Euch fallen.







Geht um die Ecke und laßt Euch fallen. Geht den Gang entlang und zieht den Schalter. Lauft zurück, klettert die Stufen hinauf, zieht Euch links an der Wand nach oben und erledigt die Mumie. Betätigt den Schalter neben dem Save-Point an der linken Wand. Geht durch die Türe und rechts die Stufen hinunter.

**SECRET #1:** Geht an den drei Säulen vorbei bis zum Vorsprung. Springt von hier aus auf die Spitze des Obelisken.

**SECRET #2:** Dreht Euch nach links und schaut nach unten. An der Wand seht Ihr einen silbernen Gong, auf den Ihr springen müßt. Dreht Euch nach rechts, hangelt Euch

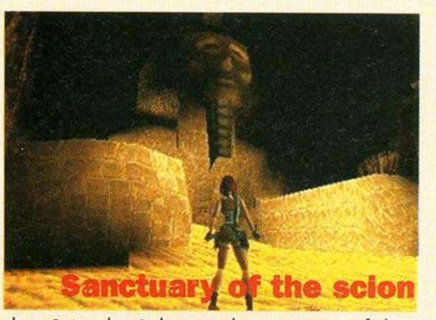



ab, geht links durch die Türe, links die Treppen hoch und hangelt Euch am Sims entlang.

**SECRET #3:** Klettert die Plattform hoch und links in den Gang. Lauft den Gang entlang und hüpft die Plattform wieder herunter. Dreht Euch um und lauft den Gang entlang. Dreht Euch nach rechts, und laßt Euch hinunterfallen. Hangelt Euch nach rechts, laßt Euch fallen, dreht Euch nach links und hangelt Euch abermals am Sims entlang ganz nach rechts. Laßt Euch hier fallen, dreht Euch um und springt zum Save-Point nach oben. Geht durch die Türe hinter dem Save-Point und legt den Schaltet um. Geht wieder hinaus, springt nach rechts auf den Vorsprung. Erledigt von hier oben die Mumien, springt hinunter und klettert auf der anderen Seite des Raums nach oben. Geht links durch die Türe zum Obelisk und sammelt den Skarabäus auf. Dreht Euch nach links und springt auf die Brücke. Sammelt dort das "Siegel des Anubis" ein. Die Unterwassertüre ist nun offen. Springt hinunter, sammelt die Items auf und holt noch einmal Luft für einen langen Tauchgang. Taucht nun durch die Röhre unter dem Obelisken. Laßt die Items dort liegen, weil Euch sonst die Luft ausgeht. Steigt aus dem Wasser und erledigt die Mumie (Obelisk of Khamoon 13). Klettert in die Nische in der Wand und klettert weiter nach oben. Erledigt von oben die Mumie, springt hinunter und klettert rechts an der Wand wieder nach oben. Springt durch die Öffnung nach unten, und Ihr seid wieder zurück in Level "City of Khamoon". Lauft nach links zu der Säule nahe der Palme und steckt die aufgesammelten Objekte in die Aussparungen an jeder Seite. Lauft durch das offene Tor in den nächsten Level.

### 3. Sanctuary of the Scion
### 28 Extras - 1 Secrets

Gleich am Anfang des Levels werdet Ihr von drei Mumien angegriffen. Geht die Treppe hinauf und erklimmt die Felsen, bis Ihr auf dem Rücken der Sphinx steht. Lauft am Kopf vorbei und beschießt die Mumien unten im Sand. Springt hinunter und lauft an der lin-



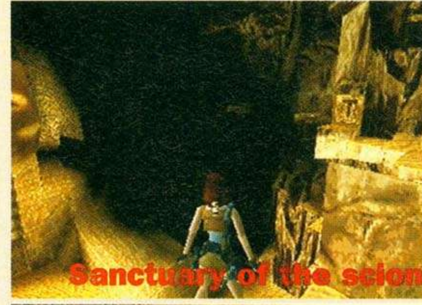

ken Seite der Sphinx entlang. Steigt auf den kleinen Block und hüpft von dort auf den nächsten. Von hier erreicht Ihr einen Vorsprung. Springt links mit einem großen Sprung auf die Säule. Über Euch ragt ein Sims aus der Mauer, auf dem sich ein Save-Point befindet. Geht den Sims entlang nach hinten, rollt durch die Falle und springt auf die andere Seite zum Schalter. Zieht die Waffe und schießt auf den heranfliegenden Dämon. Springt nach rechts auf den Vorsprung mit dem Medi-Pack. Von hier aus rutscht Ihr nach unten in den Sand. Lauft zurück zur Sphinx. Stellt Euch vor das rechte Bein der Sphinx und klettert den niedrigen Felsen in der Mitte hoch. Springt die Felsen immer weiter nach oben, bis Ihr auf einem Plateau mit einem Felsspalt steht. Hangelt Euch daran entlang und steigt dann weiter







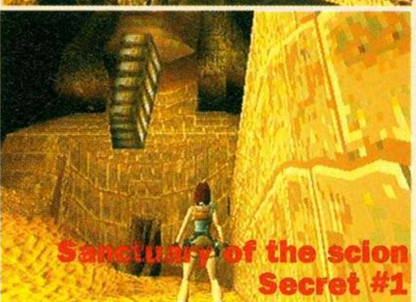









nach oben, um dort an der Wand entlang bis zu einem Schalter vorzudringen. Vorsicht, auch hier erscheint ein fliegender Dämon. Links um die Ecke erreicht Ihr eine weitere Fläche mit einem Item. Springt von hier aus noch drei Plateaus weiter, hängt Euch an dieses und laßt Euch fallen. Auf dem Plateau darunter geht Ihr an der Felswand entlang weiter bis zum nächsten Save-Point. Geht durch die Türe und schiebt den mittleren Block von rechts nach links in den Raum, steigt darauf und zückt die Waffe. Hier erwartet Euch ein Zentaur. Greift Euch das "Ankh" auf dem Altar. Verlaßt den Raum, klettert nach rechts auf den Rücken der Sphinx. Vorsicht, hier greift Euch eine weitere Mumie an! Rutscht auf der rechten Seite der Sphinx hinunter, geht durch die Tür und den Gang entlang. Rutscht die Schräge rückwärts hinunter und haltet die Aktionstaste (X) gedrückt, um Euch am Felsrand festzuhalten und nicht ins Wasser zu fallen. Hangelt Euch nach links. Klettert nach oben, bis Ihr abermals vor einer Schräge steht. Rutscht hinunter ins Wasser, um den Schlüssel aufzusammeln. Kehrt wieder zu der Schräge zurück, rutscht ein weiteres Mal hinunter, drückt im letzten Moment die Sprungtaste (Quadrat) sowie die Aktionstaste (X), um Euch festzuhalten. Benutzt den Schlüssel und zückt die Waffe, um den Zentaur zu besiegen. Nehmt das zweite "Ankh" vom Altar und kehrt zur Sphinx zurück. Klettert über den rechten Fuß auf den Rücken der Sphinx. Springt über den Felsblock auf den Hinterkopf der Sphinx und setzt den ersten "Ankh" ein. Begebt Euch zur Vorderseite, springt auf den Vorsprung und setzt das zweite "Ankh" ein.

**SECRET #1:** Kehrt zum ersten "Ankh" am Hinterkopf zurück, dreht Euch nach links, lauft vorsichtig bis an den Rand und lauft seitwärts bis ganz nach rechts. Nun schaut nach unten. Eine Waffe scheint in der Luft zu schweben. Macht einen großen Sprung in die Richtung, so daß Ihr auf einer unsichtbaren Plattform landet. Vorsicht, hier greifen Euch zwei fliegende Dämonen an! Bewegt Euch langsam auf den Felsvorsprung zu und springt hinüber. Klettert nun zurück zum Boden und geht durch die Türe, die sich geöffnet hat. Taucht hinunter zur rechten Statue in den Gang zwischen den Füßen und betätigt den Hebel. Steigt an den Säulen nach oben, lauft den Weg entlang und zieht die Waffe, um Euch gegen den Dämon zur Wehr zu setzen. Zurück in der Höhle klettert Ihr an der Statue nach unten ins Wasser. Betätigt den Hebel an der rechten Statue. Schwimmt durch die jetzt offene Türe. Lauft die Schräge bis zum Gitter hinauf, hebt den Skarabäus auf, zückt die Waffe und kämpft gegen drei hartnäckige Gegner. Benutzt den Skarabäus neben dem Gitter und rutscht hinunter. Klettert in die Nische hinauf und springt auf der anderen Seite hinunter. Hier kämpft Ihr gegen Larson. Geht nach rechts, erklimmt die Stufen und ergreift das Scion. Ab geht's nach Atlantis.

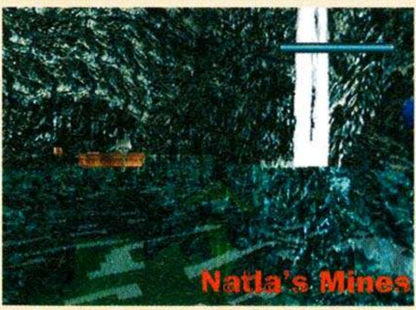



## THE LOST CITY

**1. Natla´s Mines**

**26 Extras - 3 Secrets**

Diesen Level beginnt Ihr ohne Waffen. Schwimmt so lange, bis Ihr auf der rechten Seite einen Wasserfall seht. Taucht unter ihm durch und folgt dem Gang bis hinter die zweite Biegung. Betätigt den Schalter, lauft zurück und springt wieder ins Wasser. Steigt bei dem Motorboot an Land und folgt dem Tunnel auf der rechten Seite bis zu einem größeren Raum. An der Wand steht eine Kiste, die Ihr wegzieht. Geht durch die frei gewordene Öffnung und zieht den Schalter herunter. Lauft zurück zum Boot, springt ins Wasser und taucht wieder unter dem Wasserfall hindurch. Lauft den Gang entlang und klettert in die Felsnische. Springt über den Abgrund und folgt dem Gang hinunter, bis Ihr in einen Raum kommt, in dem ein Betonbunker steht. Geht in den nächsten Raum, zieht die vorderste Kiste zweimal in Richtung der Reifen. Steigt auf die Kiste und springt auf das Dach des Geräteschuppen. Laßt Euch durch das brüchige Dach in der hinteren Ecke fallen. Folgt dem Gang, bis Ihr zu einer Nische, die auf der rechten Seite erscheint, gelangt. Zieht den Schalter herunter, um das Boot an der Kette zu bewegen. Geht weiter, rutscht die Schräge hinunter und hangelt Euch durch das Loch im Boden ab. Folgt den Schienen bis zu der ersten Schranke. Eine Steinkugel rollt von links nach rechts. Kehrt zum Holzverschlag zurück und dreht Euch um. Springt nun schnell über die Barrieren, dann rechts die Wand nach oben und links in die Öffnung, bevor Euch die rote Kugel den Weg versperrt (Kleiner Tip: Ihr könnt Lara noch während des Sprungs steuern, so daß Ihr mit dem letzten Sprung über die hinterste Barriere rechts auf die Mauer gelangt. So verschafft Ihr Euch einen Zeitvorteil gegenüber der herannahenden Kugel). Hier findet Ihr die erste von drei Sicherungen und einen Save-Point. Vorsicht! Hinter der nächsten Biegung rollen zwei Kugeln auf Euch zu. Hüpft durch das Loch im Boden nach unten und kehrt in die Halle mit dem Boot zurück. Springt ins Wasser und steigt auf das Boot. Von hier aus gelangt Ihr zu drei großen Kisten, über die Ihr klettert. Im Raum dahinter zieht Ihr die






# first aid

beschädigte Kiste aus der hinteren Wand und drückt sie links davon in die Lücke. Zieht die nächste Kiste zweimal zu Euch her und dann einmal nach rechts. Geht durch den




entstandenen Gang und drückt den Schalter nach unten, um einen Bohrer aus einer Röhre zu fahren. Geht zurück in die Halle und schwimmt an das Ufer mit den Ölfässern. Begebt Euch in den Gang zu Eurer Rechten, folgt den Schienen und drückt die NATLA-Kiste in die Wand hinein. Steigt auf die Kiste, um so in einen Raum darüber zu gelangen. Hier betätigt Ihr den Schalter und springt wieder hinunter auf die Schienen. Geht weiter geradeaus in einen großen Raum, in dem die zweite Sicherung liegt. Kehrt nun abermals in die Halle zurück, taucht unter dem Wasserfall hindurch und begebt Euch in den Raum mit dem Geräteschuppen. Lauft in den Gang zwischen dem Schuppen und den Reifen, bis Ihr zu einer Gabelung kommt. Folgt dem linken Gang und drückt den Schalter herunter, um das Förderband zu aktivieren. Begebt Euch zurück zur Gabelung und hebt die dritte Sicherung auf, die vom Förderband gefallen ist. Sucht den Raum mit dem Betonbunker auf und betretet das Gebäude durch die Treppe auf der rechten Seite. Hier solltet Ihr die gefundenen Sicherungen einsetzen, so daß die Kabine auf den Boden sinkt. In ihr findet Ihr zwei Pistolen. Klettert auf das Kabinendach und springt von hier aus in den Tunnel im Fels.

**SECRET #1:** Nach ein paar Schritten befindet




sich eine Nische rechts oben im Fels. Klettert nach oben und geht durch das Gatter, das sich von selbst öffnet. An der darauffolgenden Schräge dreht Ihr Euch um, haltet die Aktionstaste (X) und macht einen Schritt rückwärts. Wenn alles klappt, hängt Ihr an







der Kante, an der Ihr Euch wieder nach oben zieht. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe nach rechts drehen und nach oben in die Nische klettern. Drückt den Schalter, kehrt auf den Gang zurück und folgt ihm bis zum Ende. Hier findet Ihr einen Save-Point. Springt ins Wasser und begebt Euch in den Raum mit dem Bohrer, folgt den Schienen, geht um die Natla-Kiste herum in den Raum, in dem die zweite Sicherung lag. Zückt die Pistolen und schießt den Cowboy nieder. Von ihm erhaltet Ihr die Magnums. Dreht Euch um, so daß Ihr vor Euch hoch oben im Fels leicht rechts einen Schalter seht und geht bis an den Rand des Abgrunds. Springt und haltet die Aktionstaste (X) und die Sprungtaste (Quadrat) gedrückt. Hangelt Euch nach rechts und laßt Euch fallen. Geht den Gang entlang, bis Ihr zu einem Raum mit einem Lavasee kommt. Springt auf die linke Plattform und geht langsam nach links. Springt auf die rechte Säule, dann auf die mittlere und dreht Euch dann nach links, um in den Gang im Fels zu gelangen.

**SECRET #2:** Am Ende des Gangs befindet sich eine Kiste, die Ihr sofort hineindrücken müßt, damit Euch die heranrollende Kugel nicht erdrückt. Zieht die Kiste nach rechts und klettert darauf. Jetzt gelangt Ihr in einen Gang, der mit einem Sprung auf die Schienen endet. Hier findet Ihr die Shotgun, Magnum Munition und ein Medi-Pack. Klettert wieder in den Gang nach oben zurück, springt über das Loch im Boden und hüpft in ein Loch auf der rechten Seite nach unten. Im Raum mit den Säulen zurückgekehrt, springt Ihr weiter bis zum Ende. Im Gang dahinter springt Ihr solange entlang, bis Ihr in einen Raum mit TNT-Kisten gelangt. Zieht die Kiste, welche kaputt aussieht bis in den nächsten Raum. Mit Hilfe dieser Kiste gelangt Ihr zu einer Nische oben in der Wand. Hier findet Ihr einen Save-Point. Lauft







den Hügel hinauf. Dort springt Ihr die Wand nach oben. An der Lavakugel hüpft Ihr auf den Vorsprung links. Springt auf das Plateau, von der die Kugel kam. Legt den Schalter am Ende des Gangs um. Kehrt zu den TNT-Kisten zurück. An der Kiste dreht Ihr Euch nach links und lauft den neu erschienenen Tunnel nach hinten. Vor der nächsten Ecke zückt Ihr Eure Waffen, weil Euch ein Punk auf einem Skatboard mit einer Uzi beschießt. Sammelt seine Uzi und herumliegende Munition ein.

**SECRET #3:** Geht von der Kreuzung in der Mitte des Raums nach links, bis Ihr zu einem Wasserloch gelangt. Taucht den Tunnel entlang und sammelt die Items ein. Auf dem Rückweg schaut nach oben, da Ihr einen anderen Weg aus dem Wasserloch finden müßt. An der Kreuzung wieder angelangt, dreht Euch nach links und findet im anschließenden Tunnel einen Save-Point. Geht nach links und weicht den Kugeln aus (Mitte, links, rechts). Auch im nächsten Tunnel linker Hand erwartet Euch eine Kugel. Klettert die Säulen nach oben bis unter die Decke in einen sandfarbenen Raum, drückt den Block zweimal nach hinten in die Wand und klettert weiter nach oben. Schiebt auch diesen Block zweimal in die Wand und springt hinunter. Zieht den Block in diesem Raum einmal zu Euch her, klettert in den vorherigen Raum zurück, indem Ihr nach oben klettert und springt in das andere Loch. Drückt dort den Block noch einmal weg, um einen Durchgang freizulegen (Save-Point). Zieht den Schalter herunter. Dreht Euch so, daß der Schalter rechts von Euch ist. Geht geradeaus bis in die Nische, klettert links die Wand hoch, geht in Richtung des Blocks und biegt links in den Gang ab. Den Block am Ende der Stufen drückt Ihr einmal nach hinten und geht nach links. Zieht den Schalter in der zweiten Nische herunter, rennt die

Stufen wieder hinauf und laßt Euch in das Loch fallen, das Ihr hochgeklettert seit. Passiert die beiden geöffneten Türen. Zückt Eure Waffe und besiegt den Gegner, der Euch die Shotgun liefert. Klettert links von der Türe in die Wand. Von hier aus seht Ihr linker Hand einen Tunnel im grauen Fels, zu dem Ihr über die Vertiefungen in der Wand gelangt. Hier drückt Ihr den Schalter nach unten. Geht zurück zu den Gebäuden und sammelt im ersten rechten Haus den Schlüssel auf, der Euch die Türe zur Pyramide öffnet. Auf in den nächsten Level!

**2. Atlantis**
**43 Extras - 3 Secrets**

Zückt die Waffen und besiegt die drei Dämonen, die aus den Eiern schlüpfen. Am Ende des Raums geht Ihr durch die linke Tür und nach oben (Items). Verlaßt den Raum, zückt die Waffen und besiegt die beiden fliegenden Dämonen im Raum darunter. Sucht den Schalter auf der Empore und geht durch die sich öffnende Türe. Dort findet Ihr einen weiteren Schalter, den Ihr betätigt. Geht durch diese Türe den Gang hinunter,



Atlantis



Atlantis
1. Secret



Atlantis
2. Secret

zieht den Schalter nach unten und geht weiter die Stufen hinunter. Ihr gelangt in den ersten Raum und geht durch die rechte Türe. Nehmt die Uzi, da Euch in der großen Halle am Ende des Ganges ein großer Dämon erwartet.

**Secret #1:** Hängt Euch an das Ende des Felsvorsprungs, laßt Euch fallen und drückt sofort wieder die Aktionstaste (X), um Euch an dem Block darunter festzuhalten. Zieht Euch hoch und findet einige Extras. Lauft den Gang bis zum Ende bis zu einem Raum mit einem Riesenkokon. Springt hinüber an den Felsvorsprung, laßt Euch fallen, drückt die Aktionstaste (X), zieht Euch nach oben, geht in den Gang und zieht den Schalter. Klettert weiter nach oben, hüpft zur Plattform zurück und springt über den Abgrund, erledigt den Dämon und lauft den Gang nach hinten (Save-Point). Springt auf die höchste Säule, von da aus in die erste Aussparung auf gleicher Höhe in der Felswand und sofort in die zweite, um der herunter rollenden Kugel auszuweichen.

**Secret #2:** Dreht Euch nach rechts und macht einen weiten Sprung bis zur nächsten Aussparung. Jetzt springt weiter nach oben,



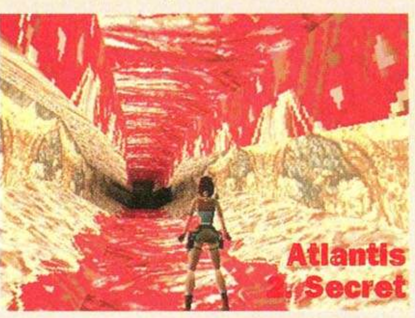
# first aid

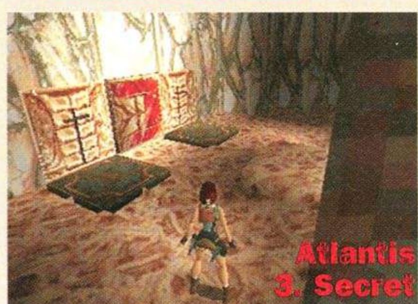






bis Ihr in der rechten, oberen Ecke angelangt seit. Klettert von dort aus in den Tunnel (Items). Rutscht ins Wasser und legt den Hebel um. Steigt schnell wieder auf die hohe Säule, springt in die Felswand nach rechts und erreicht die Türe, bevor sie sich wieder schließt. Klettert auf den Block in der Mitte des Raums und drückt den Schalter. Verlaßt den Raum durch die Türe, die sich geöffnet hat, und springt die Felsblöcke nach oben. Geht durch die Öffnung zum nächsten Schalter, aktiviert ihn, kehrt in den vorherigen Raum zurück, in den nun Lava eingeflossen ist. Springt auf die Blöcke in der Mitte des Raums (Save-Point). Folgt dem verwinkelten Gang und achtet auf die Fallgrube. Springt ins Wasser und legt den Schalter um, taucht durch die Öffnung an die Oberfläche, passiert die Falle und erledigt den fliegenden Dämon. Springt auf den Vorsprung auf der rechten Seite, hüpft ins Wasser, taucht auf und seht den Save-Point. Legt alle 5 Schalter um und bekämpft die Dämonen. Springt ins Wasser und taucht durch die Schleusen. Folgt dem Gang und legt den Schalter um. Zieht den Block auf der rechten Seite heraus, drückt ihn links an die Wand, verlaßt den Raum durch den roten Tunnel und rennt außen herum wieder zum Schalter. Betätigt ihn ein weiteres Mal, so daß die Kugel an dem von Euch verschobenen Block hängen bleibt. Geht in den Tunnel und besiegt den Dämon im nächsten Raum, springt zur Plattform gegenüber (Save-Point). Im nächsten Raum sind weitere zwei Dämonen zu besiegen. Postiert Euch am Rand, genau gegenüber einer der beiden roten Flächen, rutscht die Schräge hinunter und springt im letzten Moment ab (Items). Geht in den nächsten Raum, kämpft gegen einen Dämon, springt in die Felsnische auf der linken Seite und von dort auf den Vorsprung und erledigt den Dämon (Items). Springt auf den roten Hügel in der Mitte des Raums, um von hier aus auf die andere Seite zu gelangen, zieht den Schalter herunter, hüpft auf das Plateau mit dem Block und zieht ihn von der Wand weg. Im Gang dahinter erwartet Euch eine Falle. Bewaffnet Euch, geht durch die Falle, dreht Euch nach rechts und beschießt zwei Dämonen, springt hinüber und klettert den Abhang hinauf. Jetzt kommt Ihr wieder in den großen Raum zurück, in

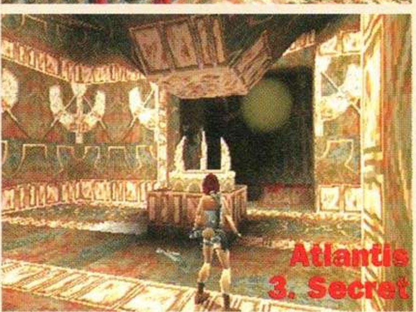



dem Euch ein fliegender Dämon erwartet. Springt rechts zum nächsten Felsvorsprung, wo Ihr einen Save-Point findet. Springt zum Vorsprung mit der Öffnung, geht hindurch und legt den Schalter um. Die Blöcke in dem großen Raum habe sich verschoben. Benutzt die Blöcke, um bis zur Öffnung in der linken Wand zu gelangen. Legt den Schalter um, so daß sich die Blöcke so ausrichten, daß Ihr den Raum verlassen könnt. Ihr kommt zum Fuß einer Steigung, an dem sich Euch drei Mumien in den Weg stellen.

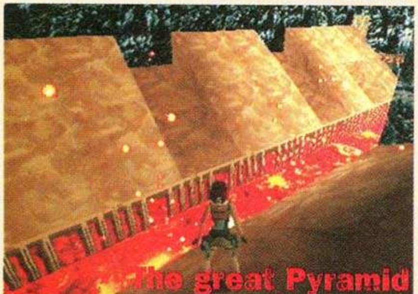
**Secret #3:** Rennt schnell die Steigung hinauf, um kurz vor dem nächsten Tunnel rechts in den sich schließenden Geheimraum zu gelangen. Lauft durch den Tunnel und durch die Türe, um direkt hinter dieser links die Wand nach oben zu klettern. Am Ende des Gangs seid Ihr wieder im großen Raum angelangt. Springt auf die Plattform links (Items), geht in den Gang und erledigt den Dämon. Stellt Euch auf die Bodenplatte vor der Falle, um der herannahenden Kugel mit einem Sprung nach links auszuweichen.




Geht die Rampe hinauf (Save-Point). Dreht Euch nach links, drückt den Block zweimal nach vorne, lauft den Gang nach rechts bis zu den zwei Schaltern. Stellt Euch vor den rechten, zieht ihn herunter und springt sofort zurück, da der Boden unter Euch absackt. Laßt Euch in das entstandene Loch hinunter gleiten, löst die Kugel mit einem Sprung nach vorne aus, um sofort wieder zurückzuspringen. Geht den Weg nach oben, klettert links nach oben, betätigt den Schalter, klettert weiter nach oben und hangelt Euch am nächsten Vorsprung ab. Nun ist die Türe zwischen den Schaltern geöffnet. Im nächsten Raum gibt es drei Gegner zu besiegen. Benutzt den Schalter in der Ecke, um die Türe zum Save-Point zu öffnen. Rutscht den Abhang mit der Waffe im Anschlag hinunter und schießt auf die beiden Kreaturen. Macht Euch auf ein imposantes Zwischenspiel gefaßt. Ihr trefft auf eine Doppelgängerin, die ihr nicht mit Euren Waffen besiegen könnt. Erklimmt die schwarzen Blöcke, bis Ihr auf dem Plateau mit den Schaltern steht. Betätigt ihn und springt wieder auf den Boden. Klettert über die sandfarbenen Blöcke auf das helle Plateau und postiert Euch so, daß Eure Doppelgängerin in die Grube fällt. Klettert wieder auf das dunkle Plateau und verlaßt den Raum durch die Türe. Steigt hoch, folgt dem Hohlweg und macht Euch auf einen harten Kampf gegen zwei Atlantisbewohner gefaßt. Lauft rechts um die Lava herum und zieht den Schalter herunter. Rennt dann links herum zum nächsten Schalter. In der Mitte des Raums fährt eine Brücke aus, über die Ihr in den Raum dahinter gelangt. Hier findet Ihr das Scion wieder. Geht zur Maschine und bereitet Euch auf den letzten Level vor.




**2. The Great Pyramid**
**30 Extras - 3 Secrets**

Dieser Level beginnt mit einem Kampf gegen eines der mißratenen Züchtungen von Natla. Verlaßt nach dem Kampf die Plattform durch den Tunnel, rutscht den Abhang hinunter und drückt den Block dreimal nach vorne. Lauft den Gang entlang und drückt den Block einmal nach vorne. Klettert auf ihn und seht einen Save-Point. Rennt durch die Falle, weil die Bodenplatte davor brüchig ist. An der Abzweigung nach rechts, den Block nach vorne drücken. Lauft zurück zur Abzweigung und geht die Schräge hinunter. Zieht den Block einmal zu Euch her, geht zur Abzweigung zurück und biegt nach links ab, um so hinter den Block zu gelangen. Drückt ihn einmal nach vorne und geht den Weg wieder zurück, um von der anderen Seite auf den Block zu gelangen. Zieht den Schalter nach unten und verlaßt den Raum durch die offene Tür. Benutzt die Aussparungen im Abhang, um auch die hintere linke Seite des Raums zu gelangen. Hüpft in die erste Aussparung. Von da aus in die zweite Aussparung geradeaus, von da aus nach links über die Lava auf die andere Seite, dann wieder geradeaus.

**Secret #1:** Durch diese Aktion fährt eine Brücke am Anfang des Raums aus. Jetzt springt Ihr auf die andere Seite und kommt so zur Brücke. Überquert die Brücke (Items). Betätigt den Schalter zweimal, um die Brücke wieder auszufahren. Hüpft mit Hilfe der Aussparungen ein zweites Mal zum Ende des Raums und geht dort durch den Tunnel. Geht die Steigung ein Stück hinauf, um die herunterrollende Kugel auszulösen und rennt zurück um die Biegung herum, um ihr auszuweichen. Rennt den Gang hinauf und weicht einer weiteren Kugel auf die gleiche Art und Weise aus wie zuvor. Am Ende des Gangs findet Ihr eine brüchige Stelle, auf die ihr kurz rollt und sofort wieder wegrennt, um sie zum Einstürzen zu bringen.







Ladet vor dem Abhangeln Euren Energiebalken voll auf, da dieser Sturz ungefähr ein Viertel Eurer Lebensenergie kostet. Im darauffolgenden Raum findet Ihr einen Save-Point und die Maschine mit dem Scion, die Ihr mit einer Waffe zerstört. Nun heißt es die Pyramide so schnell wie möglich zu verlassen. Im Tunnel im nächsten Raum haltet Ihr Euch nicht lange mit den drei Atlantisbewohnern auf, sondern springt sofort von der Brücke aus rechts in die erkaltete Lava und hangelt Euch durch das Loch im Boden ab. Springt links an den Spalt im Fels und hangelt Euch nach rechts. Am Ende der Mauer laßt Ihr Euch fallen und drückt sofort die Sprungtaste (Quadrat), um nicht in die Lava zu rutschen. Im nächsten Raum lauft Ihr auf der rechten Seite bis zum Abgrund, um eine Kugel auszulösen, die an Euch vorbei rollt. Stellt Euch vor das Pendel und macht einen kurzen Sprung über die Lavaspalte. Durchquert den Raum vorsichtig. Postiert Euch auf die Rampe vor den Spießen, macht einen kleinen Sprung nach vorne, dann sofort einen seitlichen Sprung nach rechts, gefolgt von einem Sprung nach vorne, um in die rettende Öffnung zu gelangen.

**Secret #2:** An der linken Wand befindet sich ein orangenes Dreieck. Springt hinüber, haltet Euch daran fest und hangelt Euch nach rechts abwärts (Items). Stellt Euch genau in die Mitte der Plattform rückwärts an den Abgrund, macht einen Satz nach hinten auf







die darunterliegende Schräge und springt beim Hinunterrutschen sofort nach vorne auf die kleine Säule (Save-Point). Benutzt den Riß im Fels, um auf die Plattform am Boden zu gelangen. Rennt den Gang entlang über die beiden brüchigen Bodenstellen und biegt in die Öffnung hinter dem Pendel nach rechts ab, um der heranrollenden Kugel auszuweichen. Rennt dem Abhang hinab und biegt schnell nach rechts ab, bevor Euch die Kugel hinter Euch einholt. Beginnt den nächsten Abhang hinunterzurutschen, sobald das Pendel den äußersten rechten oder linken Punkt erreicht hat. Unten angekommen springt Ihr noch während des Gleitens auf den Vorsprung gegenüber, um nicht in die Lava zu fallen. Hüpft links von dem Block hinunter und geht durch den Tunnel. Rennt schnell bis an das Ende des Raums und springt über die letzte Lavawelle. Zieht den Schalter herunter, um die Türe zu öffnen, rennt nach links bis zum Lavaloch, macht vom Rand aus einen kurzen Sprung und haltet Euch am Rand fest, bis die Kugel über Euch hinweggerollt ist. Jetzt zieht Ihr Euch hoch, um im nächsten Raum heil über die brennenden Säulen zu springen. Haltet Euch beim Springen ganz außen am Rand.

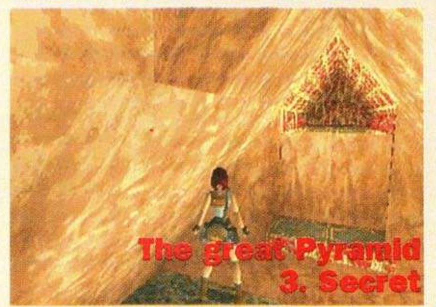


# first aid

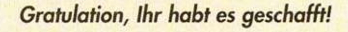




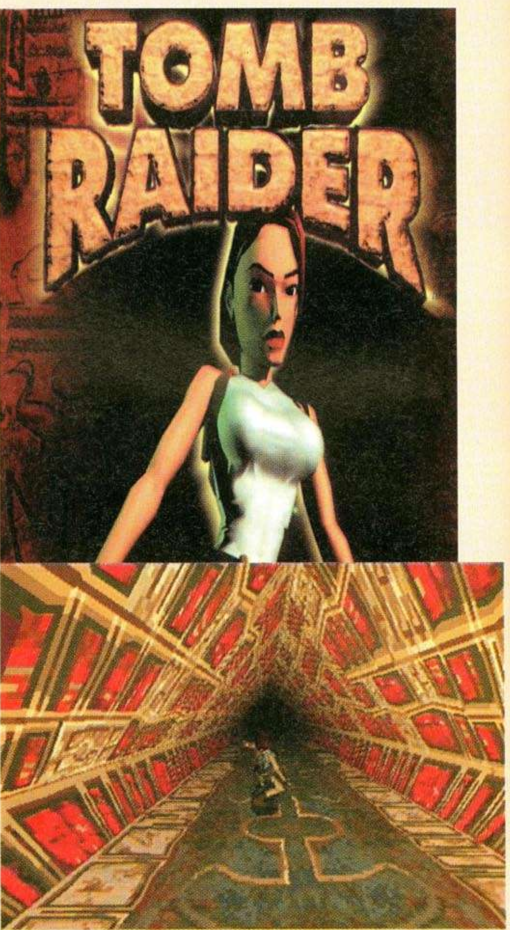





**Secret #3:** Lauft bis zum Rand, macht einen kurzen Sprung, um Euch an der Platte festzuhalten. Zieht Euch sofort hoch und macht einen langen Sprung, um in die darauffolgende Höhle zu gelangen (Items). Um in das kleine Wasserloch im Boden des Raums zu gelangen, stellt Ihr Euch genau an die Kante, macht einen kleinen Schritt zurück und anschließend einen kleinen Sprung nach vorne. Unten angelangt, taucht Ihr den Gang entlang und klettert aus dem Wasser (Save-Point). Zieht die Waffe und geht in die große Halle, wo Euch Natla zum finalen Endkampf erwartet. Falls es Euch an Uzi-Munition mangelt, solltet Ihr dem Tunnel auf der rechten Seite folgen. Steigt auf die Rampe in der hinteren, linken Ecke des Raums, springt von da in den Tunnel und geht diesen entlang. Diese Szenen wiederholen sich mehrere Male, bis Ihr ganz oben vor einem reichlich verzierten Vorsprung angelangt seid. Springt hinüber, geht durch die Halle und rutscht den Abhang hinunter.



***Gratulation, Ihr habt es geschafft!***






# charts

| Lesercharts / Januar |
|---|
| 1. (2) Tomb Raider (PS/SAT) |
| 2. (3) Formel 1 (PS) |
| 3. (5) Com. & Conquer (PS/SAT) |
| 4. (1) Resident Evil (PS) |
| 5. (-) Baphomets Fluch (PS) |
| 6. (9) Nights Into Dreams (SAT) |
| 7. (-) Crash Bandicoot (PS) |
| 8. (-) Mario Kart 64 (N64) |
| 9. (10) Destruction Derby 2 (PS) |
| 10. (4) wipEout 2097 (PS) |

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 07. März 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

| Händlercharts / Fun Games |
|---|
| 1. Resident Evil (PS) |
| 2. Formel 1 (PS) |
| 3. Tomb Raider (PS) |
| 4. Soviet Strike (PS/SAT) |
| 5. Tekken 2 (PS) |
| 6. Crash Bandicoot (PS) |
| 7. Com. & Conquer (PS/SAT) |
| 8. Destruction Derby 2 (PS) |
| 9. Baphomets Fluch (PS) |
| 10. FIFA 97 (PS/SAT) |

| FUN GENERATION - CHARTS |
|---|
| 1. Turok Dino. Hunter (N64) |
| 1. J. League Perf. Striker (N64) |
| 3. Soul Edge (PS) |
| 4. Mario Kart 64 (N64) |
| 5. Dragon Force (SAT) |
| 6. Die Hard Arcade (SAT) |
| 7. Speedster (PS) |
| 8. Lost Vikings 2 (PS) |
| 9. Rage Racer (PS) |
| 10. Com. & Conquer (PS/SAT) |

Die Gewinner aus Fun Generation 02/97:

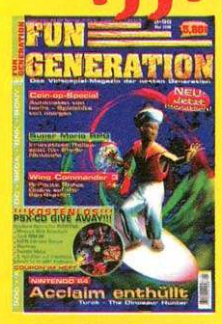
- Marco Mainwald - Berlin
- Lutz Tomzig - Werder/Havel
- Dieter Wolf - Leupoldsgrün

# back issues











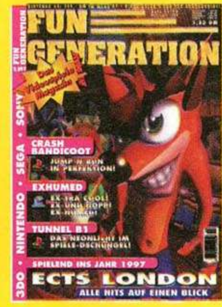






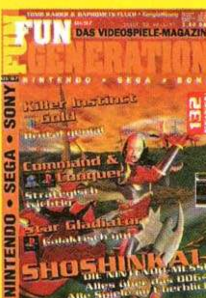














| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FG 6/95 | ☐ | FG 7/96 | ☐ | FG 12/96 | ☐ |
| FG 1/96 | ☐ | FG 8/96 | ☐ | FG 1/97 | ☐ |
| FG 3/96 | ☐ | FG 9/96 | ☐ | FG 2/97 | ☐ |
| FG 5/96 | ☐ | FG 10/96 | ☐ | | |
| FG 6/96 | ☐ | FG 11/96 | ☐ | | |

**pro Heft 5,80 DM** =

**+ Porto** (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

**Gesamtbetrag:**

**Adresse:**

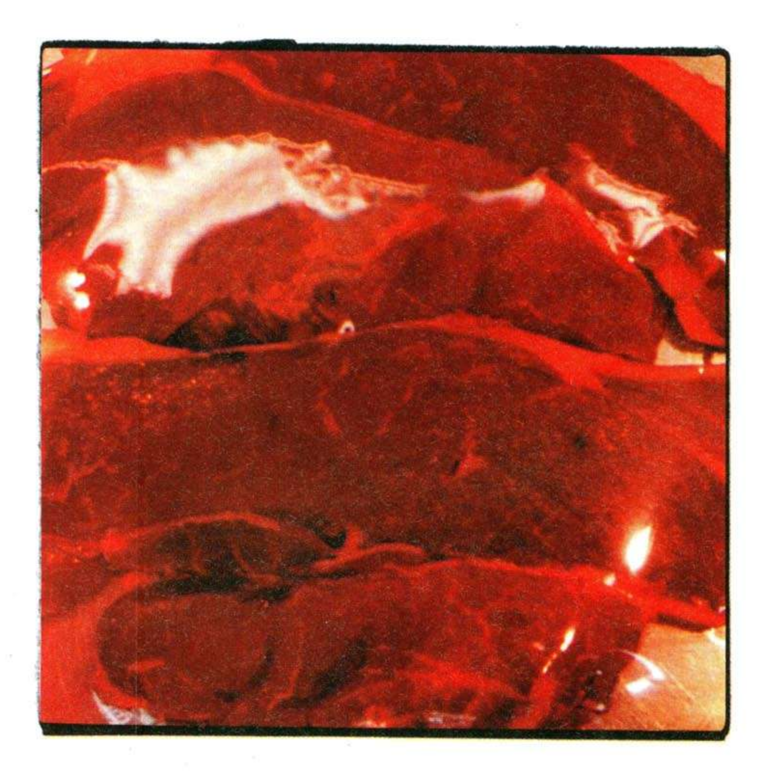
Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

...to be continued 4/97



Bitte **ein Pfund Gehack**tes!

## Hexen

Der 3D-Shooter für die PlayStation auf dem Prüfstand

Einmal schön ab**gehangen**!

## NBA Hangtime

Das erste Basketballspiel für das Nintendo 64

Und noch ein weichgeklopftes **Stück Kampfsau**!

## Fighters Megamix

Die Beat'em Up-Bombe für den Saturn mit den skurrilsten Kämpfern aller Zeiten

Etwas zum **selbst belegen**!

## Yaroze

Ist die schwarze PlayStation der Einstieg in die Programmier-welt?

**Mahlzeit...ab dem 12.3.1997**

# Impressum

**FUN GENERATION**

CyPress Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: Nintendo, FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Nachdruck: © 1997 by CyPress Verlagsgesellschaft mbH, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
**Bankverbindungen:**
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg



**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** KLF - Chill Out, Underworld - Dark & Long, Fluke - Atom bomb (Version 1-6), WarpRecords - Blechsdöttir (The Nexus Phase), id4 in AC3

**Special Thanx:** Acclaim, Nintendo & all die anderen

*Very Special Thanx an: Euch Leser!*

Leser des Monats: Marc „Eß!" Straub

**Hotline: Dienstag 18-20 Uhr**
**0931 / 4043716**











# Theo Kranz Versand

**Laden Juliuspromenade 11**
**97070 Würzburg**
**Laden Bahnhofstraße 28**
**94032 Passau**
Internet: http://www.logon.de/kranz

## SATURN

- SEGA SATURN 379,-
  DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS UND CHRISTMAS NIGHTS
- SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET 449,-
  WIE OBEN, INKL. C&C
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 449,-
  WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-
- ALIEN TRILOGY 89,-
- AMOK (MÄR.) 84,-
- ANDRETTI RACING (FEB.) 89,-
- AREA 51 (FEB.) 94,-
- ATHLETE KINGS 89,-
- BEDLAM (FEB.) 94,-
- BLACK DAWN (FEB.) 89,-
- BUG TOO !! (FEB.) 84,-
- COMMAND & CONQUER 89,-
- CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99,-
- CROW CITY OF ANGELS (FEB.) 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (FEB.) 84,-
- DARK SAVIOR (FEB.) 84,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-
- DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.) 94,-
- DRAGONHEART FIRE & STEEL 89,-
- EARTHWORM JIM 2 79,-
- EXHUMED 89,-
- FIFA SOCCER 97 (MÄR.) 84,-
- FIGHTING VIPERS 79,-
- FRANKENSTEIN (FEB.) 89,-
- GRID RUN 94,-
- GUN GRIFFON 79,-
- HEART OF DARKNESS (FEB.) 99,-
- HEXEN (FEB.) 84,-
- INDEPENDENCE DAY (MÄR.) 84,-
- IRON & BLOOD (FEB.) 89,-
- KRAZY IVAN 94,-
- LAST DYNASTY 99,-
- LEGACY OF KAIN (MÄR.) 89,-
- LOST VIKINGS 2 (FEB.) 89,-
- MADDEN NFL 97 84,-
- MAGIC THE GATHERING (MÄR.) 89,-
- MANIC KARTS (FEB.) 89,-
- MANX TT (MÄR.) 94,-
- MEGA MAN X3 (FEB.) 94,-
- NBA JAM EXTREME 79,-
- NBA LIVE 97 (MÄR.) 84,-
- NHL 97 84,-
- NHL POWERPLAY '96 (FEB.) 89,-
- NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-
- RELOADED (MÄR.) 89,-
- RETURN FIRE 89,-
- SCORCHER (MÄR.) 89,-
- SEGA AGES - 3 SPIELE 84,-
- SHREDFEST (MÄR.) 84,-
- SONIC 3D BLAST (FEB.) 94,-
- SONIC THE FIGHTERS (FEB.) 84,-
- SOVIET STRIKE (FEB.) 89,-
- SPACE JAM (FEB.) 89,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD (FEB.) 89,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 79,-
- STREET RACER 89,-
- SUPER MOTOCROSS 89,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.) 69,-
- TEMPEST 2000 (FEB.) 89,-
- TOMB RAIDER 89,-
- TOSHINDEN URA 84,-
- TRASH IT (FEB.) 89,-
- TUNNEL B1 79,-
- VIRTUA COP 2 94,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-
- VIRTUAL ON 84,-
- WORLDWIDE SOCCER '97 79,-
- WWF IN YOUR HOUSE 79,-

## PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 389,-
  DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
- 2XTREME (FEB.) 89,-
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-
- ALIEN TRILOGY 79,-
- ANDRETTI RACING 79,-
- AREA 51 (FEB.) 94,-
- BALLBLAZER CHAMPIONS (MÄR.) 89,-
- BAPHOMETS FLUCH 89,-
- BATTLE STATIONS (MÄR.) 84,-
- BEDLAM (FEB.) 89,-
- BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.) 79,-
- CHRONICLES OF THE SWORD 89,-
- COMMAND & CONQUER 99,-
- CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99,-
- COOL BOARDERS 89,-
- CRASH BANDICOOT 109,-
- CROW CITY OF ANGELS (FEB.) 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (FEB.) 84,-
- DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.) 84,-
- DESCENT 2 (FEB.) 89,-
- DESTRUCTION DERBY 2 99,-
- DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.) 89,-
- DISRUPTOR 79,-
- DRAGONHEART 89,-
- EXHUMED (MÄR.) 89,-
- FIFA SOCCER 97 84,-
- FORMEL 1 99,-
- GRID RUN (FEB.) 89,-
- HERC'S ADVENTURE (MÄR.) 89,-
- HEXEN (FEB.) 94,-
- HYPER FINAL MATCH TENNIS 79,-
- INDEPENDENCE DAY (MÄR.) 84,-
- INT. MOTO X 84,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 94,-
- JET RIDERS (FEB.) 89,-
- KING'S FIELD (FEB.) 89,-
- LAST DYNASTY 89,-
- LEGACY OF KAIN (MÄR.) 89,-
- LOMAX 89,-
- LOST VIKINGS 2 (FEB.) 89,-
- MAGIC THE GATHERING (MÄR.) 89,-
- MANIC KARTS (FEB.) 84,-
- MEGA MAN X3 (FEB.) 89,-
- NAMCO MUSEUM VOL. 3 (FEB.) 89,-
- NANOTEK WARRIOR 89,-
- NASCAR RACING 96 89,-
- NBA HANGTIME (FEB.) 89,-
- NBA IN THE ZONE 2 94,-
- NBA JAM EXTREME 84,-
- NBA LIVE 97 84,-
- NECRODROME 94,-
- NEED FOR SPEED 2 (MÄR.) 84,-
- NHL 97 84,-
- NHL POWERPLAY '96 (FEB.) 84,-
- ONSIDE SOCCER 89,-
- PERFECT WEAPON (MÄR.) 84,-
- PLAYER MANAGER (FEB.) 89,-
- PORSCHE CHALLENGE (MÄR.) 99,-
- POWER MOVE PRO WRESTLING 89,-
- PRO PINBALL THE WEB 79,-
- RAGE RACER (MÄR.) 99,-
- REBEL ASSAULT II (FEB.) 99,-
- RETURN FIRE 89,-
- ROAD RAGE (FEB.) 89,-
- ROBOTRON X 89,-
- SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
- SAMURAI SHODOWN (FEB.) 89,-
- SOUL BLADE (MÄR.) 109,-
- SOVIET STRIKE 84,-
- SPACE JAM (FEB.) 89,-
- SPOT G. T. HOLLYWOOD (FEB.) 89,-
- STAR GLADIATOR 94,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 79,-
- STREET RACER 79,-
- SUIKODEN (FEB.) 89,-
- SUPER MOTOCROSS 89,-
- S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.) 69,-
- TEKKEN 2 99,-
- TEMPEST X3 89,-
- TOBAL NO. 1 99,-
- TOMB RAIDER 89,-
- TRANSPORT TYCOON (FEB.) 99,-
- TRASH IT (FEB.) 89,-
- TUNNEL B1 84,-
- TWISTED METAL 2 (FEB.) 89,-
- VICTORY BOXING 84,-
- VIRTUAL TENNIS (FEB.) 84,-
- VR POOL (FEB.) 89,-
- WARHAMMER 79,-
- WING COMMANDER III 89,-
- WING COMMANDER IV (MÄR.) 89,-
- WIPEOUT 2097 99,-
- WWF IN YOUR HOUSE 84,-
- X-COM TERROR FROM THE DEEP 89,-

## NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST VORBESTELLT, SPIELT ZUERST!

- NINTENDO 64 (MÄR.) 399,-
  DT. VERSION, INKL. AV-KABEL UND SCART-ADAPTER
- GOEMON (MÄR.) 139,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.) 139,-
- PILOTWINGS 64 (MÄR.) 119,-
- SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.) 139,-
- SUPER MARIO 64 (MÄR.) 99,-
- TUROK: DINOSAUR HUNTER (MÄR) 144,-
- MARIO SPIELEBERATER (APR.) 24,80
- WAVERACE 64 (APR.) 99,-

## MEGA DRIVE

- FIFA SOCCER 97 109,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 79,-
- MICRO MACHINES MILITARY 109,-
- NBA LIVE 97 109,-
- NHL 97 109,-
- SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 99,-
- VIRTUA FIGHTER 2 99,-

## SUPER NINTENDO

- DONKEY KONG COUNTRY 3 129,-
- FIFA SOCCER 97 119,-
- KIRBY'S FUN PAK 114,-
- LOST VIKINGS 2 (FEB.) 69,-
- LUFIA (FEB.) 114,-
- NBA LIVE 97 119,-
- NHL 97 119,-
- SIM CITY 2000 129,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 129,-
- TERRANIGMA 114,-

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

### SEGA SATURN

| Titel | Preis |
|---|---|
| BAKU BAKU ANIMAL | 59,- |
| BATTLE MONSTERS | 49,- |
| BUST-A-MOVE 2 | 64,- |
| FIFA SOCCER 96 | 59,- |
| GHEN WAR | 49,- |
| IRON MAN/XO MANOWAR | 49,- |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 49,- |
| MIGHTY HITS | 64,- |
| NBA ACTION | 59,- |
| NIGHTS - AUS SET | 69,- |
| ROBOTICA | 39,- |
| SEGA RALLY | 64,- |
| STARFIGHTER 3000 | 59,- |
| STREET FIGHTER ALPHA | 59,- |
| STRIKER '96 | 49,- |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | 69,- |
| VIRTUAL GOLF | 59,- |
| VIRTUAL HYDELIDE | 39,- |

### SONY PLAYSTATION

| Titel | Preis |
|---|---|
| BUST-A-MOVE 2 | 59,- |
| CRITICOM | 39,- |
| DARKSTALKERS | 59,- |
| EARTHWORM JIM 2 | 69,- |
| FLOATING RUNNER | 49,- |
| GALAXY FIGHT | 39,- |
| IN THE HUNT | 49,- |
| IRON MAN/XO MANOWAR | 49,- |
| KILLING ZONE | 39,- |
| KONAMI OPEN GOLF | 59,- |
| PANDEMONIUM | 74,- |
| SKELETON WARRIORS | 69,- |
| SLAM'N'JAM '96 | 49,- |
| WWF WRESTLEMANIA | 39,- |







**BESTELL-HOTLINE**
# 0180 / 5211844

*Austria Express* - **Bestell-Hotline**
**Tel: 0049 / 85 17 37 77**

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!**
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

# Fon: 0931 / 571601

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Erscheinungstermine ohne Gewähr.